

# **Universidad de Ciencias de la Cultura Física y Deporte “Manuel Fajardo”**

## **TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE MASTER EN ACTIVIDAD FÍSICA EN LA COMUNIDAD**

**Título: Propuesta de juegos para la familiarización con el ajedrez en los niños de 6 a 8 años de la Circunscripción 211 del Consejo Popular “Hermanos Cruz” del municipio Pinar del Río.**



**AUTOR: Lic. Rolando Díaz Cruz.**

**TUTOR: MSc. Emilio Viera Sánchez.**

**“Año del 50 Aniversario del  
Triunfo de la Revolución”**

**2009**

**“El Ajedrez es algo más que un juego; es una diversión intelectual que tiene algo de Arte y mucho de Ciencia. Es además, un medio de acercamiento social e intelectual”**

**GM. José Raúl Capablanca**

**Viejo, me sentiría increíblemente  
aliviado si estuvieras aquí  
conmigo...**

# **Dedicatoria.**

A mis padres por su amor incondicional y respeto, por haberme enseñado el secreto de amar lo que hago y de sentir el orgullo de ser humilde.

A mi hijo Leandro Jesús, mi manantial más puro de amor.

A mi familia, esposa y alrededor de ellos a todos los seres que quiero de verdad, por soportar mis constantes cambios de estados de ánimo, a ustedes mi cariño y respeto.

A todos los educadores que experimentan un crecimiento profesional y espiritual con su trabajo creativo.

# **Agradecimientos.**

A todos los profesores de la Facultad de Cultura Física " Nancy Uranga ", por haber inculcado en mí, la conciencia creadora de ser maestro. A todos mi cariño y respeto.

A ese pequeño de tamaño, pero gigante en conocimiento: mi tutor MSc Emilio Viera Sánchez, cuya contribución fue decisiva para la realización de esta investigación.

A Juan Carlos Morales, por las horas y días que ha dedicado a enseñarme a ser un profesional, y por la amistad que hemos cultivado a lo largo de estos años.

A mis amigos más queridos que me han ayudado toda la vida, y también a los que no lo hicieron, que lograron que me esforzara más como profesional.

A todos muchas gracias

## **Resumen.**

Se presenta una contradicción en la realidad de la circunscripción 211 del consejo popular " Hermanos Cruz " con relación al juego de ajedrez .Las actividades se desarrolla de forma competitiva y en simultánea con una participación limitada .Los niños la prefieren en forma de juego pues estimularía su participación ,por lo que se hace necesario una intervención para transformar esta realidad . Los métodos de investigación utilizados parten del Materialista dialéctico como método general presente durante todo el proceso de la investigación .Entre los teórico están: el histórico – lógico, análisis – síntesis, inductivo – deductivo, los empírico: observación, encuesta, entrevista a informantes claves y análisis documental .Se utilizó como métodos estadísticos: la estadística descriptiva ,el cálculo porcentual y la escala de medición ordinal ,permitiendo establecer comparaciones .Con el diagnóstico inicial se constató que las ofertas recreativas en la comunidad son escasas ,las actividades tienen carácter espontáneo ,no son planificadas ,poca divulgación de los representantes que organizan las actividades ,predominio de las actividades de carácter deportivo ,no siendo así en el caso del ajedrez y escasa existencia de materiales para la práctica del ajedrez .El autor de la tesis se propone como objetivo :elaborar una propuesta de juegos para la familiarización con el ajedrez en los niños comprendidos entre las edades 6-8 años ,la cual se ha estructurado sobre la base de la realidad y objetividad ,partiendo de los preceptos más actuales sobre la temática en cuestión.

## ÍNDICE

<b>Contenido</b>	<b>Pág.</b>
Introducción	1
<b>Capítulo I . FUNDAMENTOS TEÓRICOS</b>	10
1.1. El desarrollo de los juegos. Origen y surgimiento de los juegos.	10
1.2. Concepto de Juego.	18
1.3. Algunas teorías sobre los juegos.	21
1.4. Valor social del juego.	25
1.5. Valor psicológico del juego.	26
1.6. Clasificación de los juegos.	28
1.7. Generalidades del Ajedrez: Recreación, Deporte, Arte y Ciencia.	33
1.8. Características psicológicas de los escolares.	43
<b>Capítulo II: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LOS INSTRUMENTOS APLICADOS Y PROPUESTA DE JUEGOS PARA LA FAMILIARIZACIÓN CON EL AJEDREZ EN LOS NIÑOS COMPRENDIDOS ENTRE LAS EDADES DE 6 – 8 AÑOS.</b>	45
2.1. Caracterización de la comunidad.	45
2.2. Características de los niños considerados en la muestra.	45
2.3. Análisis de los instrumentos aplicados.	46
2.4. Sistematización de los resultados obtenidos con la aplicación de los instrumentos de investigación.	49
2.5. Fundamentación de la propuesta	50
2.6. propuesta de juegos para la familiarización de los niños con el ajedrez.	58
<b>Conclusiones .</b>	65
<b>Recomendaciones .</b>	66
<b>Anexos .</b>  <b>Referencias Bibliografías.</b>  <b>Bibliografías.</b>  <b>Tablas y gráficos.</b>	

## **INTRODUCCION**

Enseñar a pensar es la finalidad básica de la pedagogía y de todos los buenos sistemas de enseñanza, mediante el ajedrez se puede lograr el medio ideal para la concreción de esos objetivos.

El ajedrez constituye un entretenimiento noble del intelecto, un objeto cultural, una ciencia con innumerables facetas por descubrir, un instrumento eficaz en la educación de la personalidad; tiene un enorme potencial educativo y formativo, puede actuar como canalizador de un importante número de aspectos de carácter psicológico, de formación de la personalidad; su práctica ayuda considerablemente al desarrollo del proceso evolutivo mental; aumenta la capacidad de cálculo; desarrolla el razonamiento lógico; estimula la imaginación creadora, fortalece la concentración mental; contribuye notablemente a formar el espíritu de investigación y de inventiva; activa el dinamismo de la memoria; despierta y agudiza el sentido crítico; crea hábitos positivos en la esfera del pensamiento, disciplina mental, razonamiento, memoria, investigación, análisis, síntesis; impone una disciplina atractiva y agradable; ayuda a dimensionar la voluntad y constancia como elemento de la personalidad .

El ajedrez facilita la formación de actitudes positivas, mejora la autoestima, ejercita la habilidad para la gestión del tiempo, ayuda a la planificación; favorece la atención y muestra que el estudio y el duro trabajo mental conducen al desarrollo, al éxito, enseña a ser más preciso en las propias auto evaluaciones y de esta manera les permite controlar sus propios progresos y proponerse nuevas metas.

Se vive en un tiempo que exige gran adaptabilidad a los cambios y un aprendizaje permanente, cada vez resulta más necesario administrar información, valorar opciones y tomar decisiones acertadas en un universo crecientemente complejo y variable, asimismo es importantísimo utilizar óptimamente los recursos de que se dispone donde estos llegan a potenciarse interiormente, a la vez que se organizan actividades con armonía y eficiencia.

El ajedrez es un juego interesante y motivador, de reglas sencillas, con materiales económicos al alcance de todos, lo que da enorme valor para la adquisición y el



entrenamiento de destrezas prácticas, lo cual hace que se convierta en una gimnasia mental que contribuye a prologar facultades intelectuales.

El autor del presente trabajo considera que un mayor conocimiento del ajedrez, permite adentrarse en su lenguaje interno, permitiendo así apreciar sus bondades para la vida y aprovecharlas consecuentemente, a la vez de disfrutar mucho más de su práctica y estudio.

Si bien el juego ciencia es también un deporte, en realidad es mucho más que esto, pues finalmente no es tan importante quien gane o pierda un juego, ambos contendientes pueden sentirse triunfadores por recibir durante su práctica la benefactora influencia del proceso creativo del que son partícipes.

Es este deporte una materia interminable, los muchos siglos transcurridos desde que se movió la primera pieza no han hecho decaer el interés y la pasión que despierta hoy más que nunca en todos los confines.

Son muchas las ventajas que trae la práctica del mismo, y no por ser un juego debe considerarse sin trascendencia, mucho menos en los niños, pues lo que ellos aprendan del ajedrez será decisivo en sus vidas. Hace miles de años Platón ya mencionaba la importancia del juego en los niños, considerándolo el factor determinante en la formación del ciudadano.

Ocurre que durante la partida de ajedrez permanentemente son planteadas situaciones que los contendientes están obligados a resolver. Este hecho les obliga a un atento proceso de observación de la configuración de piezas y peones que se encuentran distribuidos sobre el tablero; al análisis profundo de sus relaciones, a la valoración del espacio - tiempo y a la síntesis necesaria para la toma de decisiones.

Es evidente que el desarrollo de este tipo de pensamiento tiene un carácter predominantemente lógico, mientras que en situaciones de incertidumbre, o sea, aquellas especiales que escapan a la teoría o al conocimiento previo, el pensamiento tiende a ser creativo como consecuencia de la búsqueda obligada de nuevas ideas y cursos de acción.

Es por ello que la mayoría de los especialistas opinan que una de las funciones pedagógicas más importantes del ajedrez es la de organizar la esfera cognitiva

estimulando a su vez la manifestación del pensamiento lógico-matemático, la generación del pensamiento crítico y creativo.

El Programa de Masificación del Ajedrez en Cuba es hoy una prioridad que avanza con rapidez y solidez, y para que ello se necesita de un comienzo con acciones que estimulen y logren la familiarización como elemento inicial de una sólida orientación vocacional hacia el juego ciencia.

En estudios realizados por diferentes autores, se aprecia que prestan especial atención a sus estrategias de enseñanza, desarrollo del juego, su táctica y otros empeños, pero se considera que para lograr una verdadera motivación y sistematización hacia el ajedrez, es necesario la iniciación y el acercamiento del juego ciencia a las comunidades, no solo en las escuelas, pues el tiempo que en ellas se destina a esta actividad no permite lograr los objetivos deseados, al llevar el juego a las comunidades no lo podemos reducir a su carácter competitivo o de simultánea pues en estas comunidades los que conviven buscan una oferta de actividades amenas que ayuden a su sano esparcimiento.

En su esencia como juego exige concentración, atención y un profundo silencio, es por ello que ofertar a la comunidad el juego del ajedrez desde una perspectiva más amena podría lograr mayor aceptación para su iniciación, interés y una adecuada familiarización, constituyendo esto un fin, que se propone en el trabajo.

En la entrevista realizada a los informantes claves, muchos de ellos coinciden en plantear que las ofertas recreativas son escasas y no se ajustan a las necesidades de la comunidad.

Aun existiendo áreas y locales propicios para la ejecución de estas actividades no se explotan las potencialidades de los mismos, lo que hizo reflexionar que estas tienen un carácter espontáneo y no son planificadas.

Al analizar los resultados de la encuesta a los niños de la comunidad, se infiere que a los mismos les gusta el ajedrez, pero manifiestan que este se realiza de forma competitiva y en simultánea, lo que se hace esporádicamente y no permite la participación masiva por parte de ellos, planteando que le gustaría la práctica en forma de juego, lo que puede constituir una motivación para su participación.

Por lo que se presenta una contradicción en la realidad de la Circunscripción 211 con relación al juego de ajedrez. La actividad se desarrolla de forma competitiva y en simultánea con una participación limitada y los niños la prefieren en forma de juegos, lo que estimularía su mayor participación. Los criterios de los miembros de la comunidad y las posibilidades que ofrece una pedagogía creativa permiten al autor de la investigación formular el siguiente **problema científico**:

¿Cómo contribuir a la familiarización con el ajedrez en los niños comprendidos entre las edades 6-8 años de la Circunscripción 211 del Consejo Popular “Hermanos Cruz” del municipio Pinar del Río?

Constituyendo el **objeto de investigación**: el proceso de familiarización con el ajedrez. Planteando como:

**Objetivo:** Elaborar una propuesta de juego para la familiarización con el ajedrez en los niños comprendidos entre las edades 6- 8 años de la Circunscripción 211 del Consejo Popular “Hermanos Cruz” del municipio Pinar del Río

El proceso investigativo se sustenta en el planteamiento de las siguientes **preguntas científicas**:

1 ¿Cuáles son los fundamentos teóricos, metodológicos e históricos que sustentan el proceso de familiarización con el ajedrez?

2- ¿Cuál es el estado actual de la familiarización con el ajedrez en los niños comprendidos entre las edades de 6-8 años, de la Circunscripción 211 del Consejo Popular “Hermanos Cruz” del municipio Pinar del Río?

3- ¿Cómo elaborar una propuesta de juegos para la familiarización con el ajedrez en los niños comprendidos entre las edades de 6-8 años de la Circunscripción 211 del Consejo Popular “Hermanos Cruz” del municipio Pinar del Río?

Para el desarrollo del trabajo se han planteado como **tareas científicas** las siguientes:

1- Sistematización de los fundamentos teóricos, metodológicos e históricos que sustentan el proceso de familiarización con el ajedrez.

2- Diagnóstico del estado actual de la familiarización con el ajedrez en los niños comprendidos entre las edades de 6-8 años, de la Circunscripción 211 del Consejo Popular “Hermanos Cruz” del municipio Pinar del Río.

3- Elaboración de una propuesta de juegos para la familiarización con el ajedrez en los niños comprendidos entre las edades de 6-8 años de la Circunscripción 211 del Consejo Popular “Hermanos Cruz” del municipio Pinar del Río.

Para el desarrollo del trabajo se utilizaron distintos métodos y técnicas de investigación, así como distintos procedimientos que sirvieron de soporte a la aplicación de cada uno de ellos, dentro de los que se encuentran los relacionados con la estadística. Este estudio se sustenta en el método general de la ciencia, bajo el enfoque histórico-dialéctico-materialista, lo cual permitió revelar las relaciones causales y funcionales que interactúan en el objeto de estudio.

En el orden **teórico** se utilizaron:

**Histórico y lógico:** Se hace un estudio de los antecedentes y evolución del proceso de familiarización con el ajedrez en los niños de la edad escolar; con énfasis de 6-8 años.

**Análisis y síntesis:** Para poder analizar los resultados del estudio sobre el ajedrez, su aceptación, los juegos y la relación entre ambos, en aras de la familiarización y la interpretación de los diferentes instrumentos de la investigación.

**Inductivo-deductivo:** Fue empleado para abordar el objeto de estudio y los aspectos relacionados con el ajedrez. Permitted establecer relaciones entre las acciones propuestas. Con su utilización se explican determinadas situaciones partiendo de lo existente.

En el orden **empírico** se utilizaron:

**Entrevista a informantes claves:** Se le realizó entrevista al Presidente del Consejo Popular, Director del Combinado Deportivo, y líderes de las organizaciones de masas para poder fundamentar nuestro problema. **Anexo (No.**

**1)**

**Observación:** Para determinar las actividades deportivas relacionadas con el ajedrez, con el fin de constatar la participación de los niños comprendidos entre 6-8 años, de la Circunscripción 211 del Consejo Popular “Hermanos Cruz”. **Anexo (No. 2)**

**Encuesta.** Aplicada a los niños seleccionados para la recopilación del estado de opinión, necesario para conocer aspectos relacionados con el ajedrez y sus motivaciones hacia el mismo. **Anexo (No. 3)**

**Análisis documental:** Se consultaron diversos materiales en busca de datos del Consejo Popular, la Circunscripción, el Combinado Deportivo; además, para buscar los elementos teóricos sobre el ajedrez, los juegos y la familiarización en los ámbitos pedagógicos, de la comunidad.

#### **Métodos de intervención comunitaria.**

Permitieron conocer toda la información necesaria para la constatación del problema existente en la comunidad, así como valorar la efectividad de la propuesta de juegos para la familiarización con el ajedrez en los niños comprendidos de 6-8 años de la Circunscripción 211 del Consejo Popular “Hermanos Cruz” del municipio Pinar del Río.

#### **Técnicas de intervención comunitaria.**

**Entrevista a informantes claves:** Se realizó a diferentes representantes de las organizaciones de masa activas de la comunidad, ACRC, CDR, FMC.

**Recolección de datos secundarios:** Estuvieron dirigidos a la situación existente en cuanto a la familiarización con el ajedrez en los niños comprendidos de 6-8 años de la Circunscripción 211 del Consejo Popular “Hermanos Cruz” del municipio Pinar del Río.

**Observación:** Esta se aplicó a 5 actividades organizadas para los niños en el Consejo Popular, en el período (diciembre 2008 – abril 2009), estas correspondiendo a actividades ya tradicionales como Festival Deportivo

Recreativo (de ellas la que más diversidad y participación ofrece), competencias de béisbol, fútbol, voleibol y tres actividades recreativas pasivas, de ellas una simultánea de ajedrez para observar el grado de participación que presentan los niños, la cual evidenció poca participación de estos en las relacionadas con el ajedrez a pesar de sentirse motivados por el mismo.

### **Métodos de procesamiento matemático y estadístico.**

Se trabajó fundamentalmente la estadística descriptiva y el cálculo porcentual, escala de medición ordinal, permitiendo establecer comparaciones.

Para este estudio se utilizó como **población y muestra** 30 niños que representan el 100% de la unidad de análisis, el tipo de muestreo fue el no probabilístico y el criterio de selección fue el intencional tomado de los CDR. 1 al 7 de la zona 143.

Los niños con los cuales se va a realizar el plan de intervención comunitaria pertenecen a la Circunscripción 211, de la zona 143, del Consejo Popular “Hermanos Cruz” del municipio Pinar del Río, integrado por 14 del sexo femenino (46%), 16 del masculino (54%). Todos pertenecen a la Organización de Pioneros.

### **Conceptualización de términos esenciales.**

**Ajedrez:** “Juego de mesa practicado por dos personas sobre un tablero cuadrado de 64 casillas (mitad blancas y mitad negras), sobre el que se encuentran dos grupos de figuras enfrentados (blancas y negras) y cuyo objeto es rendir o dar jaque mate al rey adversario” **Uvencio Blanco. (1)**

**Juego:** una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar, siguiendo una regla libremente aceptada, pero absolutamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria. **Huizinga Johan. (2)**

**Comunidad:** “el agrupamiento de personas concebido como unidad social cuyos miembros participan de algún rasgo común (intereses, objetivos, funciones) con sentido de pertenencia, situado en determinada área geográfica en la cual la pluralidad de personas interactúa intensamente entre sí e influye de forma activa o

pasiva en la transformación material y espiritual de su entorno". Caballero Rivacoba, M T (2000) (3)

**Pedagogía de Aventura:** una alternativa o complemento para el trabajo educativo y social. Su aplicación tiene lugar tanto en el entorno natural, para utilizar los obstáculos naturales, así como para estrategias de transmisión que forman destrezas y conocimientos experimentados de forma práctica, a través de las cuales se pretende formar personalidades y provocar cambios de conducta Dirk Nasser. (2006) (4)

La **Novedad científica** radica en que se introduce por primera vez, en la práctica de la Circunscripción 211 perteneciente al Consejo Popular "Hermanos Cruz" del municipio Pinar del Río una propuesta de juegos para la familiarización con el ajedrez en los niños comprendidos entre las de 6-8 años.

La **significación práctica** está dada en que la propuesta de juegos que se hace va dirigida a transformar en la realidad la familiarización con el ajedrez en los niños comprendidos entre las edades de 6-8 años de la Circunscripción 211 del Consejo Popular "Hermanos Cruz" del municipio Pinar del Río. Por lo que se transita durante su aplicación por diferentes niveles de efectividad, permitiendo el paso del estado inicial al deseado, teniendo en cuenta el objetivo formulado en la investigación.

Con esta investigación se le da cumplimiento al objetivo de elaborar una propuesta de juego para la familiarización con el ajedrez en los niños comprendidos entre las edades 6- 8 años de la Circunscripción 211 del Consejo Popular "Hermanos Cruz" del municipio Pinar del Río, la misma está compuesta por un resumen, la introducción y dos capítulos. El primero aborda los fundamentos teóricos que sustentan el trabajo con los juegos, dedicando un espacio a las generalidades del ajedrez y otras dimensiones del juego ciencia .El segundo dedicado al análisis de los resultados obtenidos a partir de los instrumentos aplicados durante el proceso de investigación lo que permitió constatar el estado inicial de la familiarización con el ajedrez en los niños de 6- 8 años y la propuesta de juego para la familiarización. Posteriormente se presenta

las conclusiones, recomendaciones así como la bibliografía consultada y los anexos.

El autor de la tesis presentó dos trabajos relacionados con la temática de investigación en el Evento Internacional de Educación Física y Deporte 2009 en la Facultad de Cultura Físicas " Nancy Uranga Romagoza ". Con publicación en soporte digital Revista Podium y Evento Pedagogía 2009. Instituto Superior Pedagógico " Rafael María de Mendive ".



## **CAPITULO 1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS.**

En el presente capítulo se hace el análisis de los fundamentos teóricos que sustentan el desarrollo de los juegos y su vínculo con el ajedrez.

### **1.1 EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS. ORIGEN Y SURGIMIENTO DE LOS JUEGOS.**

A través de diversos períodos históricos, muchos autores de diferentes países, observando el juego infantil, han tratado de esclarecer el origen de esta interesante actividad, no obstante aún existen algunos puntos de vista en análisis y discusión. Pero si todos coinciden en plantear que en todas partes del mundo, donde han aparecido sociedades humanas, han existido los juegos.

El hombre primitivo tuvo por necesidad que participar en actividades físicas rudimentarias de carácter natural, a fin de asegurar su existencia; casi indefenso ante la naturaleza, caza, pesca y lucha constantemente frente al medio donde vivía.

Estas actividades rudimentarias que realizaban, asociadas con el trabajo y la propia vida derivan un proceso evolutivo que en cierto momento presentan rasgos de organización, con algún contenido más o menos consciente y metódico, lo que permitió asegurar que los juegos son tan antiguos como el hombre mismo, permitiendo que se establezca una estrecha relación entre el juego y las actividades laborales del hombre.

Algunos técnicos burgueses analizan el juego simplemente como un fenómeno biológico, comparando las actividades del hombre como elementos de juego que se observan en la vida de los animales, fundamentalmente en los mamíferos, teniendo en cuenta que los animales realizan sus funciones sin una intención premeditada y que un juego responde solo a factores biológicos, aspectos que hacen que se diferencien de los seres humanos ya que los juegos responden a cada sociedad humana y agrupaciones etnológicas. Es decir que para hablar del origen de los juegos debemos tener presente ambos factores, los biológicos y los sociales.

Los profundos estudios sobre los hechos históricos, permiten llegar a la conclusión que el “juego es el hijo del trabajo”. Surgió históricamente como una necesidad del trabajo, lo que significa que el hombre en su desarrollo antes de haber jugado, tuvo necesidad de trabajar para poder subsistir. Los juegos, el canto y el baile, inicialmente, acompañaban al trabajo, separándose posteriormente para convertirse en una actividad independiente, sin embargo el contenido y variedad de los juegos se determina siempre por las condiciones sociales, el carácter del trabajo, cambiando el mismo, de acuerdo a las condiciones históricas de la vida del hombre.

### **Desarrollo de los juegos en las diferentes formaciones económico – sociales.**

Al parecer el juego evolucionó con el propio hombre y como reflejo de los cambios que se sucedieron en las distintas civilizaciones y formaciones económicas sociales.

#### **La Comunidad Primitiva.**

La vida del hombre primitivo se caracterizó por su lucha por la supervivencia, contra la naturaleza, los animales salvajes y otras tribus. Para ello desarrollaron habilidades como la carrera, los saltos, los lanzamientos, la natación y los escalamientos fundamentalmente. Sobre esta época hay muy pocos datos recopilados por la falta de documentación que nos revele la verdadera vida de nuestros antecesores, sin embargo, en los trabajos encontrados muestran actividades que se asemejan a juegos conocidos hoy en día, parecidos a algunos que han llegado hasta la actualidad.

En esos juegos se reflejaban actividades de su vida diaria, tantas de aspectos de trabajo como recreativas o rituales.

Los juegos de areitos y batos reflejaban esas actividades y eran protagonizadas por los indios. Por el sistema social existente se deduce que estos juegos eran aprendidos. Por imitaciones participando niños y adultos, no había limitaciones para sus participantes, todos podían disfrutar de los juegos.

En la medida en que esta sociedad se fue descomponiendo van apareciendo las clases sociales, de aquí que a partir de este momento los juegos respondiesen al nivel social a que pertenecían, pero se puede asegurar que los niños jugaban, aunque pertenecían a diferentes clases.

### **El Esclavismo y las principales civilizaciones antiguas.**

Esclavismo o Edad Antigua: en esta fase la sociedad se divide en clases: oprimidos (esclavos) y opresores (esclavistas).

El objetivo fundamental de esta etapa es la guerra para obtener a partir de ella más y mejor fuerza de trabajo esclava, por ello la actividad fundamental para la clase explotadora era la preparación para las guerras; de ahí que los juegos eran utilizados para la preparación de los ejércitos, tenían carácter militar. Sin embargo, es necesario reconocer que los niños dado su desarrollo psíquico, biológico y social desarrollaron juegos propios de su edad y de su clase.

Por tanto los juegos de los hijos de los esclavistas tenían rasgos de su medio social, diferenciándose de los niños esclavos, fundamentalmente en su contenido usaban determinados objetos (juguetes) o instrumentos.

Entre los juguetes estaba de pelota: al principio eran de piedra de distintos tamaños, dichas pelotas servían para rodarla con el pie y con la mano contra una pelota fija, colocada a cierta distancia en el terreno.

Los jugadores tiraban y cogían otra pelota más pequeña, con la inversión del barro cocido aparecieron las pelotas de la alfarería.

Las precursoras de estas fueron de fango, las pelotas de barro se consideraban mejor que las de fango, pero seguían siendo un poco frágiles y se rompían con facilidad, no fue hasta la dinastía (1111-2 a.n.e) que se utilizaba las pelotas llamadas CHU.

Eran unas esferas de cuero rellenas con pelos de animales o algún material ligero. También había pelotas sólidas de piel, atadas a un cordel de a ambos tipos, se usaban en los juegos de pelotas en que estas eran impulsadas con el pie. Eran más blandas y no se rompían, debemos admitir que no tenía buen rebote.

Las pelotas infladas hechas con vejiga de cerdo revestida de cuero, se inventaron con la dinastía Tang (618-907 a.n.e.), lo que indica que en ese período se dio un paso de avance en los juegos de pelota.

Las pelotas para jugar polo, aún en aquellos tiempos de la antigüedad, eran de madera y Shon Kua de la dinastía Sung (906-1279 n.e) destacó en sus apuntes de Mongehi (ritos y rituales de la Sung), que los jugadores ecuestres usaban una pelota de madera pintada de rojo brillante. También se hace mención en la historia del reino chino (1115-1234 de n.e), que jugaban con pelota de madera hueca del tamaño del puño de un hombre y además pintada de rojo. En las viejas anécdotas de la capital se dice que los jugadores de la dinastía (1363-1644 n.e) utilizaban pelotas blandas cocidas.

El juego de Saho Wam se jugaba en la China antigua, con la pelota hecha de madera con nudos de troncos, estas pelotas de madera dura, se colocaban sobre la tierra y se les daba con un mazo, El erudito Niwg. Chilo narra en su libro de pelota cómo se hacían y de qué forma se utilizaban estos. Además de los juegos de “Shan Wang” de varios más en los que utilizaban mazos o batos los peloteros y los acróbatas empleaban pelotas de madera desde los tiempos de la dinastía Tong Teen Yen, escritor de la dinastía describe en sus notas que las pelotas de madera de unos (2) pies de diámetro eran utilizadas por las mujeres acróbatas, quienes se dedicaban a entretener al público parándose sobre los mismos y haciéndole girar, además, de que realizaban con ellas otras pruebas de gran destrezas. También se utilizó una pelota de madera en un juego antiguo de bolos para tumbar 15 de ellos. A pesar de estos rasgos generales hay particularidades que se reflejan en algunos pueblos de la antigüedad.

La India: otro pueblo típico de las civilizaciones antiguas, de él hay muy poco recopilado en cuanto a la historia de los juegos, se sabe que existían castas sociales que en el transcurso de los siglos se han arraigado profundamente en la sociedad. Las tribus Arias que llegaron a la India por los desfiladeros del Himalaya, constituían un pueblo primordialmente guerrero, que se hallaba dividido en cuatro grados, surgiendo posteriormente las castas, los Kahatriyas o guerreros que ocupaban el primer grado en la jerarquía social, los Brahmanes o sacerdotes

que ostentaban el segundo, los Vaisyas o campesinos y pastores que aparecían en lo tercero y los Sardios o artesanos y obreros manuales que figuraban al cuarto y último grado.

Los juegos se vinculaban con los fines guerreros y religiosos, no organizados con propósitos definidos y por eso se ha dicho que la historia de aquel pueblo resulta estéril en lo que se refiere a los deportes y los juegos aunque algunos historiadores señalan que el palo se originó en la India, además de otro juego llamado Chaturanga conocido hoy por el ajedrez, adopta las formas y los simbolismos de los elementos que componían el ejército Hindú, al rey le gustó tanto el juego, que queriendo demostrar una generosidad que no sentía, incitó a Sissa a pedirle lo que más deseara. El Brahnab hizo una extraña petición, solo un grano de trigo por cada casilla del tablero en forma progresiva, es decir un grano por la primera, dos por la segunda, cuatro por la tercera.

La recompensa pareció en principio modesta, pero enseguida pudo comprobarse que todos los granos del reino no eran suficientes para proporcionar la cantidad de trigo solicitada.

Otra sociedad clasista de la época antigua es Egipto, donde la educación como tal, estaba al alcance de los privilegiados, la clase gobernante. Dentro de ella aparecían actividades físicas variadas y entre estas el juego, íntimamente ligada a la preparación militar, al igual que el resto de las actividades.

Estos se desarrollaban en escuelas militares, los numerosos grabados de pared que aparecen en las tumbas de los faraones, comprenden escenas de todas las actividades de la vida, incluyendo los juegos y deportes.

De acuerdo con las ilustraciones aparece que los Egipcios practicaban intensamente los juegos de pelota, muchas de estas pelotas (de cuero relleno de arcilla, paja y residuos de maíz y también pelotas de tejidos de hojas de palma y pequeñas pelotas de arcillas) han sido preservadas y se hallan hoy en los museos del Cairo, Londres y Berlín. Los dibujos muestran variedad de juegos utilizándolos con aros grandes y pequeños.

En otros pueblos como Persia y Babilonia también las actividades físicas se practicaban con fines militares, pero en todos se apreciaban los juegos como elementos de dichas actividades.

Esparta: después de la llegada de los conquistadores dorios quedó dividida en tres clases: los espartanos descendientes de los antiguos moradores, que no se opusieron a los conquistadores y gozaban de ciertas libertades y los ilotas, descendientes de los antiguos moradores, que se enfrentaron a los conquistadores y fueron sometidos a una actividad parecida a lo que más tarde se llamó *ciervo de la gleba*.

De estas tres clases solo una gozaba de la posibilidad de educación, entendiéndose por educación la del ciudadano Espartano, educación militar para hombres y mujeres centralizadas en la “Gimnasia”, educación física actual que empezaban desde la más temprana edad.

En Esparta donde la Gimnasia estaba con fines militares, no recoge en la bibliografía consultada ningún tipo de juego específico, aunque en las actividades que realizaban, se encontraba el lanzamiento del disco, jabalina, carreras y otras incluyendo distintas variedades de juegos de pelota, así como el manejo de las armas.

Atenas: el régimen ateniense era muy parecido en su estructura al de Esparta, diferentes clases sociales y solo una era la dominante, que era la que tenía acceso a la “educación”.

Aunque la guerra era su objetivo, dado el régimen en que vivían, Atenas se preocupaba más por la belleza del cuerpo, planteaban que en un cuerpo bello, existía alma bella, más saludable, una mente sana. El principio de la Educación integral ateniense era “deseamos para cada hombre un alma de oro en un cuerpo de hierro” que inspiró a Juvenal su famoso aforismo “*mens sana in corpore sano*” nos dice bien a las claras que en Atenas, la Gimnasia tendía a colocar el alma y virtud de un sabio en el cuerpo de un atleta. Mientras, en Esparta el hombre debía ser ante todo soldado y a ese fin se dirigían todas las manifestaciones beneficiosas del cuerpo, la mente y el alma.

Sobre Atenas no existe ninguna mención de juegos típicos, aunque entre las actividades desarrolladas aparecen los juegos.

En la historia de la humanidad, llegamos a la época del renacimiento, gran movimiento intelectual que tuvo a principio de la edad moderna y cuyo origen y mayor desarrollo se produjo en Italia durante los siglos XV y XVI, extendiéndose luego por otros países de Europa.

### **En el feudalismo.**

La etapa feudal trajo consigo un freno considerable a la cultura general, dada la ideología que impulsó la iglesia católica, pero aun así los juegos se mantuvieron entre niños, jóvenes y adultos como actividades recreativas y forma de competición. En el libro “La Génesis de los Deportes” edición española aparecen algunos datos dados de los juegos más relevantes de esta época y del uso de diferentes tipos de pelotas e instrumentos utilizados dentro de ellos juegos.

Entre los juegos de la época tenemos, el KOURA. Este juego con pelota lo desarrollaban los árabes, divididos en dos bandos que disputaban una pelota hecha con hojas de palmera entrelazadas.

El juego más importante del feudalismo fue el SOVLE, este surgió entre los bretones, dividido de igual forma en dos equipos que disputaban la pelota de cuero rellena, para ganar tenían que trasladar la pelota pasándola o corriendo, con ella hasta un sitio fijado de antemano y que podía estar muy lejos de donde se había iniciado el juego en algunas regiones se ayudaban con un palo,

### **En el renacimiento y el capitalismo**

Entre los más afamados educadores italianos de I siglo XV, aparece Víctor de Remboldinis, conocido en la historia como Victoriano su pequeña estatura y filtró por su ciudad natal (1378—1446). Era profesor de la universidad de Padua, fue llamado en 1425 por el príncipe Juan Francisco Gonzaga de Mantua, para educar a los hijos de la nobleza. Desde luego que su labor se debilita por su matiz de educador clasista, pero tiene, el mérito de haber sido una labor práctica experimental y real.

Analizando los juegos, este profesor hizo amueblar la escuela que llamo “La Casa Glucosa” (casa de la alegría,) de manera muy especial en ella se encontraba pinturas donde aparecían niños con actitudes de jugar, contaba con un extenso cuerpo de profesores, tratándose de un centro exclusivista, para niños nobles y ricos, entre los profesores estaban los de equitación, esgrima, lucha, y los juegos con pelotas.

Otros humanistas que pusieron su pluma al servicio de los juegos fueron Mofeo Regio (1407—1458), planteó en su tratado de pedagogía que “ podrán estar adiestrados convenientemente por medio de juegos que no sean demasiados débiles, ni demasiados fatigosos; pero sobre todo no indigno del hombre libre.

Joaquín Comerarlus (1500—1574) publicó en 1544, diálogo de gimnasia, obras donde declara que los muchachos deben ser animados a practicar carreras, saltos, esgrima, y juegos con pelotas al aire libre. En todos sus diálogos describe a su interlocutor un modelo de escuela popular con instalaciones bajo techo, tales como barras, sogas de escalamientos, y espacios para jugar al aire libre.

Sobre la importancia de Educación Física y como parte de ella los juegos, para lograr una educación integral, se pronunciaron otros hombres de la época como: Miguel de Montalgne, Ricardo Mulcaster.

Tomás Moro, Tomazo Campenella, Gutsuths, el que escribió un libro con más de 100 juegos, Federico Froebel, Francois Ludwin, Mohos Francisco Amorós, Pedro Enrique Linj, Tomás Arnold Luís Marcy etc.

El pedagogo cubano Dr. Alfredo M. Aguayo, también le concedió gran importancia e interés a la actividad pública, en tal sentido destacó que el juego constituye un motivo y factor de desarrollo en la educación integral del individuo que puede y debe utilizarse en todas las enseñanzas de la escuela. Todos estos hombres mencionados y muchos más de la época, tuvieron presente, que para lograr una educación integral es imprescindible la Educación Física y dentro de ella los juegos.

Sin embargo, todos estos logros en el capitalismo, no están al alcance de toda la población, por el contrario, se han convertido los juegos deportivos en un lucro de



los directores que pagan altas sumas a los atletas pero cuando estos no obtienen los logros y triunfos esperados quedan desamparados y fuera de los clubes, Aquí los juegos se convierten en un medio de propaganda, hay grandes monopolios dedicados a la fabricación y venta de artículos deportivos y utilizan a los jugadores más famosos por los resultados obtenidos a nivel mundial como propaganda de los mismos.

Los clubes privados constituyen áreas deportivas en sus instalaciones pero con limitaciones de participación ya sea por el color de su piel, su raza o simplemente su economía, por lo que se convierten los juegos en un medio de discriminación.

No podemos negar que los juegos, como medio de la Educación Física, han alcanzado un lugar importante, pues son utilizados en la enseñanza pública y se forman especialistas de alto nivel para el desarrollo de los mismos.

## **1.2. Concepto de Juego.**

La aparición y el desarrollo del juego están estrechamente relacionados con la aparición de las actividades laborales del hombre. De aquí la complejidad para establecer un concepto de juego.

Los juegos son de hecho un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad y su importancia está dada por el aporte que brinda en el desarrollo de capacidades, habilidades como base para la iniciación deportiva, además de su alto valor educativo.

El juego como expresión vital de la infancia, como instrumento educativo formativo, recreativo, debe estar presente en toda caracterización que se haga del niño como aspecto importante para ser y desarrollarse. Si jugar es aprender, el juego debe aparecer u ocupar un importante lugar dentro de la clase de Educación Física.

Etimológicamente el juego viene de Jocus: que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo y Ludus: que es el acto de jugar:

La real Academia de la Lengua Española lo define como. La acción de jugar, pasatiempo o diversión, su definición es algo no definido ya que es una actividad principalmente bajo su aspecto ocio.

Desde el punto de vista **fisiológico**: es la actividad que realizan los seres superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía. Sin embargo, cuando un niño se encuentra enfermo no pierde el interés por el juego y el mismo sigue jugando. (H Spencer)

Desde el punto de vista **psicológico**: es la actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer. El juego tiene como función especial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás. (Guyjacquir)

Arnolf Russell, define el juego dentro de lo psicológico como una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella; sino por sí mismas.

Desde el punto de vista **sociológico**: se puede definir el juego como actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptados. (J Huizinga)

Si se analizan las múltiples teorías del juego y su repercusión en la Pedagogía de manera general pudiera agruparse en dos vertientes principales una sobre la base de criterios espontaneista acerca del desarrollo del niño, preconiza que el juego debe ser totalmente libre sin la intervención del adulto ,y otra que ,entendiendo que no es el producto de inclinaciones congénitas ,sino que se forman bajo la influencia de condiciones sociales en que viven los niños plantea la conveniencia de dirigirlos pedagógicamente .

James Brodin, es consecuente al plantear que el juego es algo natural e incuestionable, es innato en los niño y que es similar en el niño a aprender, a trabajar, y lo asume como practicar interacciones con otros, es entrenarse para la vida de adulto y que el juego descarga la energía excedente, estimula la

imaginación, y que el juego tiene que ver con nuestro sentimiento, experiencia y problema, por lo que para el jugar, es divertirse. **(5)**

J .Huizinga asume el juego como "(...)" una acción o actividad voluntaria realizada en ciertos límite de tiempo y lugar ,según una regla libremente aceptada pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí ,acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria . **(6)**

La definición descrita abarca los elementos esenciales del juego: la asume como una actividad, por tanto, implícitamente la considera como un sistema de acciones y que tiene su propia estructura; parte de la motivación intrínseca del sujeto que quiere jugar ,de hecho, nadie puede realmente jugar si no está interesado en esta actividad ; se reconoce que tiene un fin en sí mismo, y por último , precisa que los que juegan ,vivencian momento de atención y alta complejidad dado que tiene que vencer obstáculo ,superar barrera ,cumplir mandatos o regla oponerse a rivales ,y que todo esto le proporciona una oportunidad de desarrollo.

J. Morandeira plantea que el juego es " (....) " una forma de comportamiento recreativo que tiende a seguir un patrón formado y compartido por todos. Suelen ser actividades lúdicas sociales donde los participantes individualmente o como miembro de un equipo, intentan alcanzar determinado objetivo sujetándose a las norma que regulan el juego ". **(7)**

Con esta definición el autor hace un enfoque recreativo competitivo del juego, de hecho se considera que la propuesta es operativa sobre todo para quien se desempeña en el área deportiva, aunque se puede señalar que el juego no siempre es competitivo en su sistema de relaciones.

El autor de la tesis comparte la conceptualización sobre el juego asumida por Giovanni L .Villalón García. 1986 al considerar que este es una "actividad voluntaria que se realiza a partir de la selección y decisión de los que en él van a participar ,con reglas que canalizan su dinámica ,que son escogidas ,aprobadas y cumplidas por todos ; donde los jugadores se sienten y actúan asumiendo nuevos roles , a partir de la connotación que para ellos tiene el juego y por el contenido y

funciones que representan en el mismo que los hace sentir como si fueran otro, por lo que su comportamiento es de manera muy especial". (8)

### **1.3. Algunas teorías sobre los juegos.**

Los juegos tienen efectos significativos que no solo trascienden al aspecto educativo, sino también en el aspecto instructivo; posibilitando la apropiación de experiencias cognoscitivas .motrices, sociales. Además, influyen en el desarrollo físico a través de diversas situaciones públicas que contribuyen al desarrollo de capacidades físicas fundamentales.

Se han formulado muchas teorías para intentar explicar la naturaleza de los juegos, es decir, las causas que determinan la actividad lúdica en el niño. Se trata de averiguar ¿por qué? El niño juega; ¿para qué juega el niño o el animal?

A continuación presentamos algunas teorías acerca del juego.

#### **Teoría del descanso y la distracción.**

Una de las teorías más antiguas y quizás la de menos crédito, es la que considera el juego como una distracción, es decir como elemento de recreo, de restitución de esfuerzos perdidos, mediante una actividad compensatoria, en este caso el juego.

En principio, vemos como se trata de una explicación causal del fenómeno, puesto que busca el por qué de la actividad lúdica.

La teoría, desde el punto de vista del juego infantil es totalmente inaceptada; ya que el niño; e incluso el animal joven, juega sin estar cansado ni ocupado y consecuentemente no tiene que descansar ni distraerse, pues no existe ninguna actividad anterior que lo provoque.

Quizás esta teoría con un enfoque "adulto" del juego es más aceptada.

El juego en el adulto sí es actividad recreativa, donde al poner en marcha determinadas fuerzas físicas o intelectuales que aparecen en su trabajo, explica que el adulto descanse de una actividad intelectual mediante ejercicios físicos. El juego, en este caso, es actividad secundaria compensativa de la fundamental que es el trabajo.

#### **Teoría de energía superflua (H. Spencer).**

Una de las teorías más propagadas durante todo el siglo XIX es la que considera el juego como válvula de escape de la energía superflua acumulada en los seres vivos.

Vemos claramente cómo se distingue entre “trabajo como actividad con un fin exterior concreto” como actividad superflua sin un fin deliberado.

H. Spencer dio forma sistemática y científica a esta idea solamente. “El exceso de fuerza nerviosa se traduce en una actividad superflua.

En el animal inferior evolutivamente, se dan únicamente actividades dirigidas a conseguir cubrir sus necesidades de subsistema más elemental.

En los animales debido a la gran variedad de facultades desarrolladas no emplea todo su tiempo en satisfacer necesidades inmediatas. Gracias a una nutrición mayor detienen su exceso de energía. Esta sobrecarga de energía no utilizada para satisfacer las necesidades inmediatas, da nacimiento al juego en todas sus formas.

En definitiva, Spencer ve en el juego una simulación, una parodia de la vida, “Señala” en la que se emplea la energía sobrante.

### **Teoría del Atavismo.**

Una tercera teoría que intenta descifrar el porqué del juego, es la del atavismo, expuesta por G. Sanley Hall. Viene a decir que el niño, desde el inicio de su vida intrauterina hasta su adultez, va atravesando diferentes etapas evolutivas, esta es una rememoración, una recapitulación abreviada de la Evolución la Raza Humana. De ahí que el niño, por atavismo, dice su autor realice a través del juego, los actos que ejecutaron nuestros remotos antepasados de una manera progresiva ascendiente en dificultad.

La necesidad de la teoría parece demostrada en los que se refiere a órganos como lo demuestran la anatomía comparada del cerebro y la embriología, pero extender su campo a todo el comportamiento infantil en un tanto arriesgado y poco real ya que existen causas más complejas que incluyen en la aparición y evolución del juego.

Quizás el error principal del autor es el de darle un carácter “eliminatorio” al juego es decir, el juego es necesario para eliminar ciertas actividades o funciones rudimentarias inútiles en la época actual.

### **Teoría catártica.**

Fue formulada por el psicólogo Harvey A. Can en 1902, el cual asigna al juego una función purgativa, puramente catártica. El autor afirma que en el hombre se dan una serie de tendencias que en el ambiente socio cultural actual son negativos. Es decir claramente “antisociales”.

Esta teoría, aporta también una visión parcial del fenómeno del juego, convirtiéndolo meramente en una especie de válvula de seguridad de las tendencias antisociales del ser humano, por otro lado no justifica los juegos recreativos.

### **Teoría del ejercicio preparatorio.**

Esta teoría fue expuesta por el psicólogo alemán Karl Gross en su obra “El juego de los animales (1896), “El juego en el hombre” (1899). Según pudimos apreciar una de las principales ideas de Spencer expuesta en su teoría antes analizada es la de ver el juego como una post – vinculación de los actos adultos.

Karl Groos, basándose en esta teoría, enfoca el fenómeno desde un punto de vista biológico, terreno muy olvidado por los psicólogos hasta aquel momento.

En contraposición de Spencer, Gross opina que el juego es una prelimitación, fruto de tendencias instintivas que hace que al niño a través de su actividad jugada, vaya ensayándolo y desarrollando capacidades que le permitan estar preparado para la actividad propia de los adultos, esta teoría la hace extensiva al juego de los animales.

Por tanto, los juegos son pre ejercicios como opina Spencer, su objeto es preparar al ser viviente que lo ejecuta para su existencia.

### **Teoría de la derivación por ficción.**

El juego es un sustituto durante la infancia de las actividades serias que se realizan durante la adultez y a la que el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ellas.

El juego es una actividad que evoluciona adaptándose a los cambios de conducta que se operan durante la infancia, siendo siempre una actividad de carácter interesante.

El juego tiene como función permitir al individuo realizar su YO, desplegar su personalidad.

### **Teoría psicoanalítica**

La aparición y desarrollo del psicoanálisis, hace que esta teoría psicológica se extienda a todos los campos de la actividad humana. Gracias al influjo de Sigmund Freud en el psicoanálisis abarcó el fenómeno del juego. El núcleo central de la teoría, es el de la LIBIDO que en forma amplia significa “EL DESEO” que se manifiesta en el ser humano desde su nacimiento y que se orienta hacia la consecución de los más variados, que le produzcan sensaciones caracterizadas por un intenso tono efectivo y de placer.

En definitiva, Freud ve en el juego la manifestación de tendencias deseos ocultos. El error de esta teoría, que indudablemente arroja nueva luz en la comprensión del juego infantil, es querer explicar todos los juegos, es decir, el juego en sí, su esencia; formando como modelo el juego simbólico que es una clase especial de juego.

### **Teoría de la dinámica infantil.**

El juego es una forma de exteriorización de “lo infantil”, del enfoque infantil ante la vida y el mundo, que casi desaparece cuando se llega a la adultez.

Por tanto, el niño juega porque los caracteres propios de su “dinámica” le impiden hacer otra cosa. Las características de la dinámica infantil son: Incoherencia sensorio – motora o mental, Impulsividad “práctica” y timidez frente a las cosas.

### **Teoría psicogenética.**

Del psicólogo suizo Jean Piaget que ve en el juego la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego. Aunque si bien puede observarse de una sociedad a otra y de un individuo a otro modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos. Para Piaget, el juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño.

Después de haber analizado las diferentes teorías se infieren determinadas regularidades importantes que condicionan los juegos:

- ♦ El juego como un medio de preparación para la vida futura.
- ♦ El juego como medio para el desarrollo físico.
- ♦ El juego como medio para reflejar la cultura de generaciones pasadas.
- ♦ El juego como un reflejo de las acciones laborales.

#### **1.4. Valor social del juego.**

El juego es una actividad de gran arraigo social. Una comunidad que instrumenta los juegos en su dinámica, es más propensa a la felicidad de sus miembros, que la que niega esta posibilidad. Cuando se valora el juego, se afirma que mediante el mismo, se va implementando el aprendizaje de normas sociales, se transmiten conocimientos prácticos y conocimientos generales, así como elementos de la técnica y la tecnología.

Jugando el niño desarrolla sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación.

Los juegos responden en cada sociedad humana a las diferentes agrupaciones que han ido apareciendo a lo largo de los años por lo que se debe tener presente el doble carácter biológico y social que determina la ejecución de una amplia gama de juegos.

En general podemos considerar a Plejanov como fundador de una verdadera teoría de los juegos, ya que pudo realizar un análisis profundo desde el punto de vista histórico- social (el trabajo precede al juego) y del desarrollo biológico (el juego precede al trabajo).

Plejanov, llegó a la conclusión de que el juego es hijo del trabajo, planteó que el hombre antes de jugar ha trabajado y que los juegos existen, reflejan las actividades laborales humanas.

Los mismos tienen un valor extraordinario en la formación de la personalidad y de convicciones morales. Son cualidades que contribuyen a dotar al individuo de lo



necesario para su mejor desenvolvimiento dentro de la sociedad, a través del juego se adquiere el concepto de conciencia social.

Se puede considerar que desde la dimensión social, el juego:

Es una expresión de la cultura de la sociedad.

Refleja las características esenciales en la sociedad en que fue creado: la actividad socioeconómica, y las relaciones sociopolíticas.

Propicia la socialización, el intercambio y la comunicación entre los jugadores, facilitando su integración en el sistema de relaciones sociales.

### **1.5. Valor Psicológico del juego.**

En la actividad lúdica, se forman más intensivamente las cualidades psíquicas y las particularidades de la personalidad del niño. Dentro del juego se constituyen otros tipos de actividad que con posterioridad adquirirán una particular importancia.

Las propias condiciones del juego exigen que el niño se concentre en los objetos que están dentro de la situación lúdica, así como también en el contenido de las acciones realizadas y del argumento. Si el pequeño no quiere prestar atención a lo que se requiere de él en una situación lúdica precisa, si no recuerda las condiciones del juego, simplemente el resto de los compañeros lo expulsan del mismo. La necesidad de comunicación, de estímulos emocionales, mueve al niño hacia una concentración y memorización.

Se reconoce el valor del juego para la estimulación de procesos cognitivos, como las sensaciones, percepciones y el pensamiento, procesos afectivos motivacionales, en los recursos psicológicos tan importantes como la autoestima y la autovaloración, así como en la conformación de la personalidad en general.

Para Vigotski, la relación entre juego y desarrollo puede compararse con la relación entre educación y desarrollo. En el juego se producen cambios en las aptitudes y en la conciencia de carácter general. El juego es una fuente de desarrollo y crea el área de desarrollo potencial. La acción es un campo imaginario, la creación de una atención espontánea y la formación de

motivaciones voluntarias; todo esto surge en el juego y se plantea en el más alto nivel del desarrollo.

La teoría pedagógica cubana actual parte de un enfoque histórico cultural, sobre la base de las ideas de Vigotski. Así, se proyecta la práctica educativa, teniendo como premisa el carácter rector de la educación en su relación con el desarrollo psíquico, que permite adoptar una posición humanista y optimista. La personalidad no es innata, su formación y desarrollo se encuentran íntimamente ligados a las experiencias educativas y culturales.

Desde el punto de vista psicológico, se pueden resumir los aportes del juego al desarrollo de la personalidad, señalando las esferas en que esta actividad es relevante:

- ◆ Favorece la estimulación de las posibilidades individuales, por lo que favorece la autoestima.
- ◆ Promueve la unidad de lo afectivo y lo cognitivo en cada uno de los modelos realizados.
- ◆ Desarrolla procesos volitivos como la perseverancia en el logro de los objetivos
- ◆ Favorece la capacidad de observación.
- ◆ Estimula procesos del pensamiento: la lógica, el análisis y la síntesis, la imaginación y la memoria
- ◆ Es un espacio de relaciones para fomentar la autorregulación, la concentración y distribución de la atención.
- ◆ Es un espacio de relaciones antiestrés para los niños y para los maestro, pues se pueden lograr los mismos resultados o superiores, pero en un ambiente lúdico: agradable y desarrollado.

El autor considera que una de las mayores contribuciones psicológica de juego al desarrollo de la personalidad la constituye la dimensión motivacional, no solo por el aprendizaje del ajedrez, si no también para enfrentar la actividad cognitiva en general.

## **1.6 Clasificación de los Juegos.**

La clasificación de los juegos ha sido, hasta el momento, uno de los temas con más controversias en el estudio de los juegos infantiles.

Entre los principales aspectos sobre los que se han clasificado los juegos, encontramos los formales que, como dice Gutiérrez Delgado (1991) “son aspectos superficiales”. Siendo la gran mayoría de estas clasificaciones colecciones descriptivas de la actividad de los juegos.

Las corrientes sobre las que giran las clasificaciones de los juegos son normalmente, las acciones que generalmente se realizan en el juego.

### **Según J. Piaget.**

J. Piaget (1959), propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos.

Según Piaget casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por “asimilación pura”, es decir, por puro placer funcional, obteniendo el placer a partir del dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido. Este movimiento lúdico lo describe en distintos estadios:

Sensorio motores:

Estadio de los reflejos (0-1 mes)

Estadio de las reacciones circulares primarias (1 -4 meses)

Estadio de las reacciones circulares secundarias (4 -8 meses)

Juegos sensorio motores o de ejercicio (0 -2 años)

Estadio de las reacciones circulares terciarias (12-16 meses)

Estadio de invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales (18-24 meses)

El juego simbólico (2-7 años)

Se basa en la teoría del egocentrismo al analizar básicamente el juego simbólico.

Juego de Reglas (7-12 años)

Las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 ó 5 años, pero es de los 7 a 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego.

### **Según Goy Jacquin.**

Goy Jacquin (1958) plantea que el juego sufre una evolución a lo largo del período infantil. Dicha evolución viene caracterizada por la siguiente estructura de jugar agrupados por edades:

Etapas de **3-5** años: Juego de proeza en solitario

Etapas de **5-6** años: Juego de imitación exacta

Etapas de **6-7** años: Juego de imitación ficticia

Etapas de **7-8** años: Juego de proeza en grupo y juegos colectivos descendentes.

Etapas de **8-9** años: Juegos colectivos ascendente

Etapas de **10-11** años: Juego en grandes colectivos.

Para G. Jacquin los juegos quedan identificados bajo características generales propiciadas por el desarrollo evolutivo del niño. Su clasificación queda agrupada en juegos reglados y no reglados.

### **Según Jean Chateau.**

Primeramente es preciso detallar la importancia que Elkonin (1985) da a las reglas del juego. Este dice que de igual forma que el juego tiene un desarrollo evolutivo en el niño, el acatamiento a la regla evoluciona en cuatro fases en el juego protagonizado.

Juegos no reglados:

Se encuentran comprendidos en la etapa que va desde el nacimiento hasta los 2 ó 3 años, en contraste con Piaget (1959) donde señala la aparición de los primeros juegos reglados en torno a los 4 ó 5 años, entre los que se incluyen:

Juegos funcionales

Juegos hedonísticos

Juegos con los nuevos

Juegos de destrucción (desorden y arrebatos)

Juegos reglados:

Una vez pasada la etapa en la que los juegos desorden y arrebatos son predominantes, los mismos empiezan a estructurarse bajo una normativa operativa, la regla, estos se dividen en:

Juegos de imitación

Juegos de construcción

Juego de regla arbitraria

**Según Bryant J. Cratty.**

B. J. Cratty en sus respectivas obras (1974, 1979 y 1982) centra su análisis de los juegos en la importancia del comportamiento humano regulado a través de la actividad lúdica.

Así el autor clasifica los juegos en torno a los siguientes apartados:

Juegos de memorización

Juegos de categorización

Juegos de comunicación del lenguaje

Juegos de evaluación

Juegos de resolución de problemas

El autor de la tesis asume la siguiente clasificación de los juegos a partir de los criterios de un colectivo de autores de la Escuela Internacional de Física y Deporte, en el Folleto de Teoría y Práctica de los Juegos, elaborado como material referativo de apoyo a la docencia. **(9)**

Después de valorar las diferentes clasificaciones existentes y ajustándonos al perfil amplio de nuestros egresados nuestro colectivo de profesores de la asignatura asume el siguiente criterio de clasificación:

**Por la forma de participar:** Individuales o Colectivos, respondiendo a como se obtiene el triunfo, si es de un solo participante ejemplo: “Los agarrados” o de un equipo, ejemplo:

“Relevo de Banderitas” o “Baloncesto”.

**Por la ubicación:** Interiores: Área techada, ejemplo (gimnasios, salas polivalentes, etc.) o Exteriores (áreas al aire libre).

**Por la intensidad del movimiento:** Alta, Media o Baja

En este aspecto catalogamos como **alta**, aquellos juegos de larga duración, que exigen de los participantes gran preparación física, técnica y táctica, ubicamos en esa alta intensidad a los juegos Deportivos.

Como intensidad **media**, a los juegos que requieren alguna preparación física y dominar algunas habilidades básicas, que pueden durar un período de tiempo no

establecido o sean variables y que utilizan algunos elementos técnico-tácticos, sin grandes exigencias, esos son los pre-deportivos.

Como intensidad **baja**, tenemos a los juegos pequeños, que tienen poca duración, muy sencillos en su ejecución.

**Por la actividad desarrollada:** Se tiene en cuenta la actividad fundamental a desarrollar con vistas a cumplir el objetivo del juego, aunque en los juegos se pueden presentar otras actividades que contribuyen al logro del objetivo propuesto. Por ejemplo: “La Gallinita Ciega”. Es un juego sensorial por la actividad que desarrolla el sentido del oído, ese es su objetivo, pero unido a ello está la esquivas y el desplazamiento, acciones que garantizan el juego.

De acuerdo con esta concepción clasificamos los Juegos Pequeños, como:

**Sensoriales:** Objetivo, desarrollo de los órganos de los sentidos (auditivos, táctiles, visuales, del gusto, olfato, de orientación).

Ejemplos: “Quién falta aquí”, “El Tilín”, “Qué es esto”, etc.

**Motrices:** objetivo, desarrollo de actividades dinámicas: Caminar, Correr, saltar, lanzar, equilibrio, coordinación, cuadrúpeda.

**Dramatizados:** Objetivo, desarrollo de la imaginación y la creatividad, juegos donde se ponen de manifiesto las actuaciones de personajes, animales o cosas, entre ellos están los juegos de roles.

Ejemplos: “Las Casitas”, “Fuego en el Bosque”, “Las Ardillas sin Casa”, etc.

**Imitación:** Objetivo, expresión corporal, en estos juegos el niño reproduce las imágenes, gestos, movimientos de una persona, animal o cosa; sin llegar a la actuación de dicho personaje.

**Por sus características:** Pequeños, Pre-deportivos y Deportivos

**Juegos Pequeños:** En este grupo se encuentran todos aquellos juegos de organización sencilla, que pueden o no tener implementos, de pocas reglas que pueden modificarse; su duración y participación no están sometidas a estipulaciones oficiales, no requieren de terrenos específicos, ni de materiales especiales. Estos juegos se enseñan y ejercitan con éxito en una clase. Mediante estos juegos se desarrollan habilidades motrices como saltar, correr, lanzar,

atrapar, esquivar. y se desarrollan capacidades motrices como la rapidez, fuerza, agilidad.

**Juegos Pre -deportivos:** Se denomina juegos pre-deportivos a aquellos que tienen elementos de la técnica de los deportes, así se tienen juegos pre-deportivos de Fútbol, de Baloncesto, de Atletismo o de Gimnasia Rítmica Deportiva; entre otros.

Tienen carácter competitivo y permiten conocer algunas reglas oficiales. En los juegos pre -deportivos, se propicia la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que servirán de base posteriormente sencillas del deporte. Algunas de las reglas pueden ser variadas, pero no se puede incumplir al objetivo previsto a la asimilación de habilidades motrices deportivas. Estas habilidades pueden estar solas en un juego, por ejemplo: desplazamiento o tiro y puede a su vez servir de base a varios deportes o a uno en particular, así tendremos un juego Pre-Deportivo, Simple-Básico-“Desplazamiento en Sig -Zag”.

Como ya se ha analizado anteriormente, pueden ser **Básicos** (para utilidad de varios deportes) o **Específicos** cuando solo sirven a un deporte y en ambos casos pueden ser simples con un solo elemento técnico, combinados con más de un elemento; y complejos, cuando presentan acciones sencillas ofensivas y defensivas, sin exigencias técnicas, ni reglas oficiales.

**Juegos Deportivos:** Son los que tienen como elemento fundamental los balones de diferentes formas, tamaños y pesos, en algunos de ellos existen otros implementos que permiten accionar ese balón.

Por la actividad desarrollada son habilidades deportivas muy complejas, técnicas y tácticas ofensivas y defensivas; individuales, en grupo y en equipos. Se inicia su trabajo en la etapa escolar en 5to grado, abarcando toda la enseñanza hasta el 2do año del nivel superior.

Estos juegos aparecen también en la etapa social, como deporte de alto rendimiento, en la Educación Física para adultos y como actividad recreativa. Muchos de ellos se utilizan como actividad de incorporación social a los minusválidos, todas estas son las actividades de la cultura física en que se utilizan los Juegos Deportivos.

**Juegos Recreativos:** Cualquiera de ellos u otros que sean utilizados voluntariamente en el tiempo libre. Estos juegos tienen elementos que regulan:

- ♦ Acuerdo: Establecimiento informal previo de algo con asentimiento y conformidad de los jugadores.
- ♦ Normas: Establecimiento de algo motivado por su uso y la costumbre.
- ♦ Reglas: Disposición de carácter convencional y obligatoria, que se asumen disciplinariamente.

**Elementos estructurales.**

- ♦ Movimiento: Juego con un móvil, dos móvil o móvil imaginario.
- ♦ Espacio: Aleatoria, libre o estandarizado.
- ♦ Metas: Las disponibles por el juego.

**Juegos Tradicionales:** Aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, manteniendo su esencia; juegos de transmisión oral, que guardan la producción espiritual de un pueblo. (8)

**1.7 . Generalidades del Ajedrez: Recreación, Deporte, Arte y Ciencia...**

Cuba exhibe una rica historia ajedrecística, es uno de los pocos países que ha tenido un campeón mundial de ajedrez (José Raúl Capablanca Graupera). Considerado el primer país del Nuevo Mundo en el que se practicó el ajedrez (Villa de San Salvador de Bayamo), año 1518, según lo atestiguan documentos históricos. Dando vital continuidad a una tradición marcada con hechos relevantes en nuestra historia como fue la existencia del famosísimo club de Ajedrez de la Habana, fundado en 1885 y los éxitos alcanzados por nuestros ajedrecistas que lo sitúa entre las grandes potencias del ajedrez mundial.

Tal ha sido el desarrollo alcanzado en este deporte en el plano nacional y los esfuerzos realizados por el Estado, que el Comandante en jefe Fidel Castro, se ha referido que masificar el ajedrez colocaría a este país con mucha más capacidad de pensar, más eficiente, es como saber una asignatura básica.

De esta manera se abre paso masivamente en la sociedad, la enseñanza del llamado juego ciencia desde los primeros años. La inclusión del ajedrez en el sistema educacional motivando su práctica facilita relación de grupo e integra a las



personas, sin distinción de clase, nivel socio económico, ideológico, raza, sexo o credo religioso; el mismo al ser un juego de reglas combina la espontaneidad del juego con el estricto cumplimiento de sus reglas y normas, además organiza el pensamiento estimulando el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

El ajedrez constituye una actividad múltiple (recreación, deporte, arte y ciencia) por lo que implica un constante planteamiento a la solución de problemas y de ahí el apoyo que le brinda a las campañas por la erradicación de los malos vicios de las actitudes marginales o antisociales, promoviendo la ocupación del tiempo libre en una forma sana de instructiva y educativa.

**Blanco Uvencio (1992)** define el Ajedrez como: “Juego de mesa practicado por dos personas sobre un tablero cuadrado de 64 casillas (mitad blancas y mitad negras), sobre el que se encuentran dos grupos de figuras enfrentados (blancas y negras) y cuyo objeto es rendir o dar jaque mate al rey adversario”.

La enseñanza últimamente evoluciona y está condicionada por una sociedad cada vez más tecnificada y especializada, hacia otorgar mucha más importancia a la información que a la formación y esto a criterio, es un error. De nada sirve tener personas bien formadas técnicamente, si estos conocimientos no están acompañados de una sólida formación humana que permita al individuo desenvolverse cómodamente y con un criterio propio dentro de una sociedad cada vez más compleja y exigente. Mediante la exposición de los objetivos educativos del ajedrez se pretende demostrar que el ajedrez es una materia formativa de primer orden, ya que por una parte desarrolla capacidades intelectuales que ayudarán a comprender los conocimientos cada vez más sofisticados exigidos en las asignaturas de tipo técnico-científico, y por otra parte contribuye a la formación integral de la persona mediante el aporte de una serie de valores y pautas de conductas que dan al individuo la capacidad de pensar y valerse por sí mismo en el cambiante mundo actual.

Considerando por una parte todo lo que el ajedrez educativo puede aportar a la formación de una persona y por otra el enorme atractivo que despierta entre los niños y la facilidad de su enseñanza práctica en los centros de enseñanza, el

ajedrez debería ser una de las materias fundamentales en los planes de estudios, y en cierto modo se convierte en algo sorprendente que todavía no esté sólidamente implantado.

Los aspectos psicológicos y los objetivos educativos que se pretenden alcanzar mediante la práctica del ajedrez en la comunidad permiten desarrollar diferentes aspectos desde el punto de vista social, instructivo y psicológico. En la adolescencia se deben tener presente algunas de las particularidades que se pueden presentar en cuanto a la práctica de este juego ciencia, estas características son:

- ◆ Peligro de descuidar su formación profesional o estudiantil (hay que evitar la dedicación exclusiva al ajedrez).
- ◆ Debe ser una actividad complementaria del estudio o trabajo.
- ◆ El ajedrez: actividad humana muy difícil “muchos son los llamados y pocos los elegidos”.

Este juego es considerado apasionante, es un juego fundamentalmente psicológico, cada movimiento es el resultado de una reflexión basada en el análisis de los distintos elementos presentes en el tablero.

En el desarrollo de este juego se destacan las **enseñanzas psicológicas, sociales y morales**, dentro de las que sobresalen:

- ◆ Ambos adversarios luchan con igualdad de elementos: material y tiempo.
- ◆ Juego individualista que los hace responsables de sus actos: la derrota no puede achacarse a nadie. Modestos en la victoria. Se gana aprovechando los errores del contrario, simplemente que no deben cometerse los mismos errores del contrario.
- ◆ Partida sin errores: teóricamente tablas.
- ◆ Estimula la imaginación, la capacidad creadora y competitiva.
- ◆ Nos enseña a pensar con método cartesiano (decisiones pensadas).

- ♦ Rodeándose de máximas garantías de seguridad antes de tomar decisiones.
- ♦ El juego de ajedrez acapara la atención y el tiempo (evita desviaciones en los jóvenes).
- ♦ Crea ambiente de solidaridad, respeto (gran poder educativo no reñido con el deseo de superación y con el afán de triunfo que anida en todo ajedrecista).

### **Aspectos psicológicos del juego ciencia.**

La práctica sistemática de este deporte propicia el desarrollo intelectual, ya que:

#### **Desarrolla la atención y concentración.**

Durante la partida de ajedrez a cada jugada antecede un proceso reflexivo que se utiliza para la elección del movimiento. Este proceso de reflexión requiere necesariamente de atención, aplicación voluntaria del pensamiento a la actividad que se realiza, y de concentración, capacidad de aislarse voluntariamente del mundo exterior y centrarse exclusivamente en la acción que se realiza. Mediante la práctica del ajedrez se potencian estas capacidades y se reconocen las sensaciones asociadas a ellas, de modo que pueden utilizarse en tareas diferentes, como el estudio, donde resultan muy importantes para un adecuado rendimiento académico.

El ajedrez aumenta la percepción, discriminación, análisis-síntesis y orientación espacio temporal. Estas capacidades se desarrollan con la práctica del juego y contribuyen a facilitar el aprendizaje de las demás asignaturas, mejorando notablemente el rendimiento escolar de los alumnos que practican ajedrez.

#### **Potencia la capacidad de razonamiento lógico-matemático.**

La lógica que rige las secuencias de jugadas de una combinación o la precisión de algunos finales de partida, tienen mucha relación con los procesos de razonamiento utilizados en las demostraciones matemáticas. Los niños que practican el ajedrez mejoran notablemente su capacidad de razonamiento, lo que se refleja en un mejor rendimiento sobre todo en el área de matemáticas.

### **Desarrolla la creatividad y la imaginación.**

Una partida de ajedrez es una continua sucesión de problemas que hay que resolver, por lo que se deben utilizar todos los recursos disponibles. En la mayoría de los casos los problemas a resolver son nuevos, donde la memoria y la experiencia, pueden aportar relativamente poco a su solución. Los problemas nuevos, tanto en el ajedrez como en la vida diaria, se resuelven con creatividad, imaginación e inteligencia. Cuantos más problemas se resuelven, más se desarrollan estas capacidades y el ajedrez contribuye fuertemente a ello.

### **Valora y respeta el silencio como fuente de concentración.**

La partida de ajedrez requiere concentración por parte de los jugadores y el silencio favorece esta concentración. Casi todas las actividades intelectuales y creativas se ven favorecidas por un ambiente tranquilo y silencioso. Esto no es plenamente asumido por los niños hasta que notan por sí mismos la gran diferencia que hay entre jugar una partida en un ambiente alborotado o en un ambiente silencioso. La valoración y el respeto por el silencio que se consigue se pueden extrapolar a situaciones de estudio o trabajo en casa o en la escuela.

### **Fomenta el desarrollo de relaciones interpersonales equilibradas y constructivas.**

Aunque el ajedrez es un deporte que se practica individualmente, incluso en las competiciones por equipos, el contacto humano está siempre presente. Posiblemente el ajedrez es el único deporte o actividad donde es frecuente, al final de la partida, que los dos contendientes se queden un rato departiendo sobre las distintas incidencias o posibilidades que presentaba la partida recién disputada. Después de los momentos de gran tensión vividos en el transcurso del juego y con estados de ánimo diferentes, según haya sido el resultado, los jugadores tienen que compartir impresiones con el rival en momentos emocionalmente difíciles.

### **Acepta deportivamente el resultado de las partidas, comportándose correctamente ante la victoria o la derrota.**

El ajedrez enseña a considerar la victoria o la derrota como algo normal en la vida del jugador, y por tanto se aprende a ganar y, a perder con elegancia y corrección.

Ni tiene sentido vanagloriarse ni enorgullecerse por una victoria, puesto que uno de las dos ganas y esto es algo absolutamente cotidiano, ni por la misma razón tiene sentido enfadarse ni deprimirse con una derrota, puesto que al haber ganador, uno de los jugadores resulta perdedor. Por tanto, la victoria y la derrota son hechas totalmente comunes e inevitables y por eso se aprende a encajarlos con normalidad y deportividad.

Es importante comportarse correctamente ante la victoria o la derrota en una partida de ajedrez, pero mucho más importante es saber encajar deportivamente las pequeñas victorias o derrotas cotidianas que la vida nos depara, para hacer mucho más agradable nuestra vida y la de las personas que nos rodean.

### **Interpreta y utiliza correctamente los códigos asociados a los lenguajes Ajedrecísticos.**

El ajedrez, igual que otras disciplinas como las matemáticas o la música, tiene su propio lenguaje que es necesario y útil conocer. La alfabetización en ajedrez, es el conocimiento de los sistemas de notación más habituales, permite no sólo la comunicación en términos ajedrecísticos con personas de otros lugares del mundo (ajedrez por correspondencia, Ajedrez por Internet, etc.); sino que proporciona el libre acceso a la bibliografía ajedrecística y por tanto permite conocer partidas e ideas de otros lugares y épocas.

El sistema de notación algebraica tiene, como sistema de coordenadas que es, mucha relación con asignaturas como: Matemáticas (sistemas de coordenadas, espacio bidimensional, etc.) o la Geografía (coordenadas geográficas, utilización de planos y mapas, etc.) Lo que le otorga carácter multidisciplinar.

### **Adquirir conocimientos de aspectos culturales relativos al ajedrez.**

A la vez que se hace un recorrido en clase por el mundo del ajedrez inevitablemente surgen relaciones entre las partidas de una época y el contexto socio-cultural en el que tuvo Lugar la partida. Las conexiones con la historia, la Geografía y la Filosofía también otorgan al ajedrez cierto carácter multidisciplinar en el ámbito de las humanidades. No hay que olvidar que el ajedrez es, junto al atletismo, el deporte de más dilatada existencia, habiendo que el ajedrez es, junto

al atletismo, el deporte de más dilatada existencia, habiendo compartido con la humanidad más de dos mil años de historia.

**Iniciarse y profundizar en el conocimiento del ajedrez, de sus elementos y normas básicas.**

Aunque este objetivo no es de los más esenciales para justificar la presencia del ajedrez en los planes de estudios, es un objetivo inevitable, pues incluso una asignatura eminentemente formativa, como el ajedrez, tiene cierto componente informativo, cierta información técnica, inherente a la propia actividad, que es necesario ir adquiriendo. Esta información que hay que aprender, resulta beneficiosa para el desarrollo de la afición por el juego, con lo que indirectamente se favorece la consecución de la mayoría de los objetivos formativos que se pretenden lograr.

**Analiza sistemáticamente los problemas, utilizando procedimientos adecuados para obtener la información, seleccionarla, organizarla y utilizarla.**

Durante el proceso de selección de un plan o una jugada el ajedrecista sigue, idealmente, un proceso similar al que se utiliza para la solución de un problema cualquiera. En primer lugar se obtiene información, se buscan ideas o motivos que justifiquen la decisión que se va a adoptar, luego se selecciona esa información, es decir, se analizan todas las ideas y se descartan las menos viables, la tercera fase es la organización de esa información; las ideas más interesantes van tomando cuerpo en forma de variantes concretas, finalmente se utiliza en la práctica la mejor idea resultante de todo el proceso anterior.

**Expresa de forma razonada contestaciones, conclusiones y soluciones de problemas.**

Las decisiones durante una partida de ajedrez son el resultado de un proceso de reflexión y tienen, idealmente al menos, una justificación racional. Es decir, detrás de cada Jugada hay una idea, una intención, y el jugador debe saber porqué ha elegido esa continuación y no otra cualquiera. Se trata de tomar decisiones de manera razonada, y por tanto, de acostumbrarse a explicar razonadamente las

causas de nuestros actos y nuestras decisiones. No basta con elegir racionalmente, en la vida es muy útil tener la capacidad de explicar razonadamente nuestro punto de vista para poder convencer a los demás de nuestras ideas.

**Valora con antelación las ventajas e inconvenientes de una decisión, y planifica anticipadamente las respuestas a posibles situaciones.**

Jugando al ajedrez se desarrolla la capacidad de previsión, ya que durante la partida el jugador tiene que calcular anticipadamente los aspectos positivos y negativos de las decisiones (Jugadas) que tiene que tomar. Este tipo de análisis se extrapola a la vida real y el ajedrecista tiende a analizar sus decisiones de un modo más profundo. Además de hacer valoraciones, en una partida hay que tener previstas las respuestas concretas a los posibles movimientos del rival. Esto también resulta útil en la vida real, ya que en ocasiones es conveniente tener previstas de antemano, posibles respuestas a diferentes situaciones de la vida cotidiana.

**Responsabilizarse de los propios actos, reconociendo los aciertos y los errores cometidos y asumiendo las consecuencias positivas o negativas de las decisiones tomadas.**

Toda la responsabilidad sobre el resultado de una partida de ajedrez recae en sus protagonistas, sólo ellos son responsables de lo que allí ha ocurrido. No es posible quejarse de mala suerte, de arbitrajes desfavorables, de condiciones meteorológicas adversas ni de otros factores externos que puedan disculpar una derrota. El jugador es el único responsable, y aunque esto puede llegar a ser duro, también es muy educativo, pues induce al análisis de lo sucedido y al reconocimiento de aciertos o errores que pueden llevar a la victoria o a la derrota. El jugador aprende a tomar decisiones y a responsabilizarse de ellas, no sólo en la partida de ajedrez y también en su vida diaria. Asumir con naturalidad las consecuencias positivas o negativas que se deriven de sus aciertos o errores es la consecuencia inevitable de esta sólida relación entre un acto y sus consecuencias

**Desarrolla la autoestima y superación, valorando el propio progreso en el aprendizaje, y adquiriendo un nivel adecuado de auto confianza.**

El aprendizaje en ajedrez es muy fácil de percibir por el protagonista, que se siente mejor jugador cada vez y valora positivamente sus progresos. Este aspecto contribuye a desarrollar la autoestima y a despertar el espíritu de superación, lo que redundará positivamente en los resultados en otras materias.

**Desarrolla la capacidad de autonomía, mediante la toma de decisiones individuales en el transcurso de las partidas.**

El ajedrecista se encuentra solo ante el peligro, tiene que tomar muchas decisiones y no puede preguntar a nadie, ni consultar ningún libro, ni ayudarse de notas escritas por él mismo para aclarar sus pensamientos. Las decisiones tienen que ser individuales, y hay que tomar muchas en el transcurso de una partida. Se aprende a decidir por uno mismo, unas veces con un criterio claro, otras simplemente por intuición, pero siempre de una forma autónoma.

**Incrementa la capacidad de decisión, mediante la elección entre varias alternativas en un tiempo limitado.**

Tanto en una partida de ajedrez como en diferentes situaciones de la vida diaria, tenemos que tomar una decisión y el tiempo que tenemos para ello es limitado. No podemos, aunque a veces nos gustaría, analizar casi indefinidamente una cuestión y aplazar sucesivamente la decisión. Hay que actuar con cierta diligencia porque los asuntos tienen una Caducidad, ya sea la bandera del reloj de ajedrez, o los plazos que inevitablemente tenemos para nuestras decisiones cotidianas

**Aumenta el control emocional y de la impulsividad, evitando acciones irreflexivas.**

En la partida de ajedrez todas las jugadas, incluso en apuro de tiempo, van precedidas de un período de reflexión, más o menos extenso. Los jugadores se acostumbran a anteponer un periodo de reflexión anterior a cada acción, disminuyendo la cantidad de errores, tanto en el juego como en las decisiones diarias.



**Estimula la perseverancia en el abordaje de tareas y resolución de problemas.**

El ajedrez tiene un enorme poder estimulador de la tenacidad, del espíritu de lucha y de la capacidad de sacrificio. Impresiona muchas veces comprobar como el ajedrecista se aferra desesperadamente a una posición claramente inferior, o la tenacidad con la que da vueltas a una posición para tratar de hacer valer una mínima ventaja. Esta perseverancia aplicada a otro tipo de trabajos o al estudio reporta indudables beneficios a la persona que la ha desarrollado.

**Analiza las cuestiones desde diferentes puntos de vista, situándose en la Perspectiva del oponente.**

Un ejercicio esencial durante la partida de ajedrez es situarse en el lugar del oponente para tratar de adivinar sus planes o sus recursos defensivos u ofensivos. Es frecuente que los jugadores se sitúen, incluso físicamente, en el lugar de su contrario; levantándose de su asiento y mirando el tablero por encima de los hombros de su rival. Esta capacidad de analizar las cuestiones desde diferentes perspectivas la considero de gran importancia en la vida real. Si todos fuéramos capaces de situarnos en el lugar de nuestros interlocutores en las conversaciones, las discusiones o las situaciones cotidianas, una gran parte de los problemas desaparecerían inmediatamente.

**Fomenta iniciativas dentro del grupo con intenciones de crítica constructiva.**

Una de las características más notorias del jugador de ajedrez es un constante deseo de progresar y mejorar. Para ello el ejercicio más aconsejado es el análisis crítico y en profundidad de sus propias partidas, un análisis crítico que viene acompañado por jugadas concretas que mejoran las efectuadas en la partida. La crítica constructiva con intención de mejorar siempre es positiva y el ajedrez ayuda a desarrollarla.

**Estimula la búsqueda de la belleza mediante la creación artística en el tablero.**

El aspecto artístico del ajedrez es uno de los que ejerce mayor atractivo entre los aficionados. Cuando los niños descubren sobre el tablero sus primeras

combinaciones quedan tan fascinadas que el brillo permanece en sus ojos durante algún tiempo. Este refuerzo emotivo, esencialmente estético, es un fuerte estímulo para que sigan practicando el juego, y por tanto, es importante para la consecución del resto de los objetivos.

### **Disfruta del proceso de razonamiento y del ejercicio mental mientras se practica el juego.**

Mantener la mente ocupada con actividades intelectuales es un auténtico placer, posiblemente conocido sólo por una minoría. El ajedrez contribuye en gran medida a demostrar que se puede disfrutar intensamente con procesos de razonamiento y actividad mental, y por tanto, está contribuyendo indirectamente a fomentar todo tipo de actividades intelectuales, entre las que se encuentra el estudio.

### **Orientar el tiempo de ocio hacia actividades constructivas y creativas.**

La orientación del tiempo de ocio de la juventud hacia actividades creativas, participativas y constructivas no hay duda de que puede jugar un destacado papel en la prevención de problemas actuales como la drogadicción o la inadaptación social.

El autor luego de analizar las reflexiones anteriores, las que considera muy importantes para el ajedrez y teniendo en cuenta sus potencialidades para el desarrollo de los niños evidencia, que no aparecen suficientes criterios para la iniciación o familiarización de forma más amena en la comunidad, para que los mismo puedan desde una posición lúdica acercarse al ajedrez.

### **1.8. Características psicológicas de los escolares.**

La muestra estudiada se encuentra en la situación social del desarrollo de la edad escolar, comprendida entre seis a once – doce años aproximadamente .La necesidad principal de esta etapa es la cognoscitiva y las actividades fundamentales son, el estudio y el juegos .Socialmente el escolar se conduce por el código de la obediencias infantil, sometido a las reglas de la escuela y la familia .En la edad psicológica escolar se producen neoformaciones en los procesos cognitivos ,afectivos y volitivos de vital importancia en el crecimiento de la personalidad ,donde el aprendizaje juega un papel determinante en su formación .

En la situación social del desarrollo de la edad escolar, como combinación especial de lo interno y lo externo, la comunidad conjuntamente con la familia y la escuela, constituye un contexto vital, no solo para el contenido de las nuevas cualidades psicológicas del escolar, sino también para la puesta en práctica y confirmación de las adquisiciones psicológicas que el niño va desarrollando en el funcionamiento integral de su personalidad. El autor asume la concepción de Vigotsky que permite plantear que la enseñanza y la educación conducen y guían el desarrollo psíquico, siendo la familiarización con el ajedrez una vía óptima para potenciar el desarrollo de la personalidad del escolar de 6-8 años de la dimensión cognitiva, constituyendo la comunidad uno de los marcos más propicios para su puesta en práctica de forma masiva.

## **CAPITULO II: ANALISIS DE LOS RESULTADOS DE LOS INSTRUMENTOS APLICADOS Y PROPUESTA DE JUEGOS PARA LA FAMILIARIZACIÓN CON EL AJEDREZ EN LOS NIÑOS COMPRENDIDOS ENTRE LAS EDADES DE 6-8 AÑOS.**

En este capítulo se presenta el resultado de los instrumentos aplicados, se realiza una caracterización breve del proceso de familiarización con el ajedrez de los niños en su comunidad, y se establecen los fundamentos teóricos y metodológicos de la propuesta de juegos para este fin. Su presentación

### **2.1. Caracterización de la Comunidad.**

A partir de la información dada en la entrevista por los informantes claves (**Anexo No 1**), representados por el Delegado de la Circunscripción, Coordinador de la zona de los CDR, Presidente de la Asociación de Combatiente, 4 Presidentes de los CDR, Coordinadora de la FMC, Médico de la familia, 4 vecinos de la zona, se constató que el objeto social de investigación lo constituye la zona 143 de la Circunscripción 211 el Consejo Popular Hermanos Cruz, de la ciudad de Pinar del Río. La misma está compuesta por 7 CDR, contando con una población total de 1286 habitantes, de los cuales 30 son niños comprendidos entre las edades de 6 - 8 años.

Es una comunidad urbana, con instituciones tales como, el “Círculo Infantil “Cocheo Azul”, Universidad de Ciencias Pedagógicas “Rafael María de Mendive”, Centro de trabajo Ministerio de la Agricultura, Biofábrica, un consultorio del médico de la familia, una bodega, ocho edificios y un parque, las cuales están relacionadas unas más directamente y otras menos con el desarrollo social de los niños tomados como muestra para la investigación.

### **2.2. Características de los niños considerados en la muestra.**

La muestra escogida corresponde a 30 niños de la zona 143 de la Circunscripción 211 que integran el Consejo Popular Hermanos Cruz, los cuales oscilan entre las edades de 6 - 8 años (14 del sexo femenino y 16 del masculino), predominando la

raza blanca; su desarrollo físico está en correspondencia con la edad, así como su estado de salud y su higiene personal.

Este grupo de niños, se caracteriza por poseer una gran energía, realizando las actividades con una alta intensidad, han logrado determinada independencia de sus padres. Todos estudian en la escuela primaria “Salvador González”, estos niños se relacionan con otras circunscripciones aledañas., se muestran cohesionados cuando están realizando las actividades, tanto físicas, como recreativas, se motivan con las actividades que se les orientan, son fieles a sus líderes.

### **2.3. Análisis de los instrumentos aplicados.**

En la entrevista realizada a los informantes claves, 9 de ellos, para un 69,2% coinciden en plantear que las ofertas recreativas son escasas y no se ajustan a las necesidades de la comunidad.

De los entrevistados 10 plantean, para un 76% que aún existiendo áreas y locales propicios para la ejecución de estas actividades no se explotan las potencialidades de los mismos, lo que nos hizo inferir que estas tienen un carácter espontáneo, por lo que no son planificadas.

Uno de los entrevistados plantea, que se realizan actividades con frecuencia semanal, para un 7,6%, dos de ellos consideran que las actividades se desarrollan mensualmente, para un 15,3%, por lo que se comprueba que no dominan el programa de recreación establecido, reconociendo que poseen poca información sobre la planificación establecida al respecto, no se establecen las coordinaciones necesarias con los organismos responsables de la actividades, insuficiente divulgación por parte de los promotores y activistas del área.

Las personas involucradas con el desarrollo de estas actividades a la hora de planificar las mismas solo tienen en cuenta la conmemoración de fechas históricas y las preocupaciones de sus electores, debido al insuficiente trabajo llevado a cabo por las mismas. En la comunidad predominan actividades deportivas de carácter activo, no siendo así con las pasivas como es el caso del ajedrez. **(tabla No1).**

## **Resultados de la observación a las actividades de los niños relacionadas con el ajedrez.**

Después de realizar observaciones a 5 actividades organizadas para los niños en el Consejo Popular, en el período (diciembre 2008 – abril 2009), estas corresponden a actividades ya tradicionales como Festival Deportivo Recreativo (de ellas la que más diversidad y participación ofrece), competencias de béisbol, fútbol, voleibol y tres actividades recreativas pasivas, de ellas una simultánea de ajedrez observándose poca participación (6) niños, la cual se realiza cada tres meses y dos torneos relámpagos de juegos de mesa. Excepto dos de las actividades pasivas fueron realizadas, en la sesión de la tarde, día entre semana, el resto se efectuaron el fin de semana (sábado o domingo), en la sesión de la mañana.

Observamos, además, que los materiales utilizados, relacionados con el ajedrez no satisfacen la demanda por los participantes y las áreas no se explotan al máximo, de forma adecuada para la actividad en la comunidad. Por lo que se concluye que las actividades realizadas son improvisadas, no se realizan en condiciones óptimas, siendo pobre la participación y el interés de los participantes. Así mismo la calidad de estas actividades se ve afectadas por algunas insuficiencias en la divulgación de las mismas. **Tabla No 2.**

En el análisis de los resultados de la encuesta aplicada a los niños..se evidencia que 18 seleccionan las competencias deportivas, para un 60%,25 los festivales deportivos recreativos, para un 83 %, 8 simultáneas de ajedrez, para un 26 % y 12 seleccionan los juegos de mesa para un 40 %. Este análisis de la pregunta 1, demuestra que el por ciento más bajo de participación lo tiene la simultáneas de ajedrez.

El comportamiento de las actividades en la pregunta 2, se manifiesta: 15 plantean que las actividades se hacen ocasionalmente, para 50 %, 12 mensualmente, para un 40 %, 3 semanalmente para un 10 %.es evidente que las misma se realizan ocasionalmente.

Todos plantean en la pregunta 3, que se ofertan los juegos de mesa como son:

dama, dominó, parchí y ajedrez, para un 100%.

Según el orden de preferencia en la pregunta 4, 18 niños seleccionan en primer lugar el ajedrez, para un 60 %, 7 seleccionan el domino en primer lugar, para un 23 %, 5 sitúan la dama, para un 16 %.

Todos plantean en la pregunta 5, que conocen el juego ajedrez, para un 100%.

De los aspectos, de la pregunta 6, relacionados con el juego de ajedrez .20 plantean que conocen, para un 66%, 10 lo conocen parcialmente, para un 34 %.

Las formas del ajedrez citadas en la pregunta 7, 23 seleccionan el ajedrez como juego recreativo, para un 76 %, 4 lo seleccionan como competencia, para un 13 % y 3 lo seleccionan como simultánea, para un 10%.

Con la aplicación de este instrumento se comprobó que las actividades más desarrolladas en la comunidad son las competencias deportivas, no así con actividades de familiarización con el ajedrez .Se manifiesta su motivación por esta actividad. **Tabla No 3**

#### **Resultado de la encuesta de los masificadores.**

Al preguntar a los masificadores si existen condiciones para la realización de su trabajo ,8 responden que no, para el 100 % , lo cual corresponde con las observaciones realizadas , 8 encuestados plantean que se utiliza como forma básica la simultánea, para el desarrollo del ajedrez en la comunidad para un 100 % , 6 plantean para un 75 % que es la competencia ,4 plantean para un 50 % que de forma recreativa y 3 para el 37.5% dicen que forma optativa . Pudiéndose conocer que ninguno de los masificadores optan por introducir el ajedrez como forma de juego, que ayuden a la motivación de los niños y den respuesta a sus intereses, mientras que, el 100% considera que ello sería viable en su implementación como oferta para la familiarización de los niños de la comunidad con el ajedrez y el 100 % está de acuerdo en que un material de apoyo para la familiarización del ajedrez, es factible para el desempeño de su labor . **(Anexo No 4), (Tabla No 4).**

#### **Análisis documental.**

El análisis del proyecto integrador del combinado deportivo que atiende la Circunscripción 211 del Consejo Popular “Hermanos Cruz” del municipio Pinar del Río presenta un balance positivo de las acciones para las actividades referidas ,a los programas a jugar , festivales deportivos recreativos , competencia de diferentes deportes ,plan de la calle y otros , en especial, los juegos de mesa que es donde están contempladas las actividades del ajedrez .Estas aparecen con las simultáneas desarrolladas cada tres meses y las competencias mensualmente. Si se tiene en cuenta los objetivos estratégicos para este deporte y que los niveles de masividad que se pretenden alcanzar aún son insuficientes, se considera que resultan pobres las iniciativas en tal sentido.

#### **2.4. Sistematización de los resultados obtenidos con la aplicación de los instrumentos de investigación.**

Luego de analizar los resultados obtenidos con el procesamiento de la información aportada por los instrumentos de investigación aplicados, se infieren las siguientes regularidades:

- ♦ Las ofertas recreativas en la comunidad son escasas.
- ♦ Las actividades ofertadas tienen carácter espontáneo, no son planificadas.
- ♦ Poca divulgación de los responsables que organizan las actividades.
- ♦ Predominio de las actividades de carácter deportivo, siendo así en el caso del ajedrez.
- ♦ Se constata que el juego constituye una actividad fundamental en los niños de 6-8 años.
- ♦ Se corroboró que el ajedrez se desarrolla en forma de competencia y simultánea.
- ♦ Se comprobó el interés por el ajedrez en los niños estudiados.
- ♦ Escasa existencia de materiales para la práctica del ajedrez.

A partir de las regularidades constatadas en la comunidad con relación a las actividades deportivas, y teniendo en cuenta el interés manifestado por los niños



por los juegos y en especial por el ajedrez, entre 6-8 años de la Circunscripción 211 del Consejo Popular “Hermanos Cruz” del municipio Pinar del Río, se hace necesario elaborar una propuesta de juego para la familiarización de los niños con el ajedrez.

## **2.5. Fundamentación de la propuesta.**

Se ha comprobado que el ajedrez escolar hace que las personas que participan en él, tengan un desempeño más satisfactorio porque optimiza su autoestima, enriquecen su intelecto y les comprometen socialmente. Esta práctica tiende a mejorar el entorno social y estimula la participación y cooperación de los diferentes elementos de la comunidad, impulsados al logro de sus fines y metas.

Esta afirmación, se basa en que el ajedrez, en tanto elemento cultural y deportivo, promovido en las escuelas, permite un mejor niño. En esta formación el ajedrez se convierte en un instrumento que estimula una serie de habilidades cognitivas y emocionales, por tanto, debe ser considerado un recurso pedagógico útil para el desarrollo de nuestra sociedad.

Partimos del principio que el ajedrez debe ser considerado patrimonio cultural de la humanidad y, por tanto, su conocimiento, un derecho inalienable de las nuevas generaciones. Esta prédica y el trabajo permanente a favor de la incorporación del ajedrez a las escuelas se han convertido, con el transcurrir del tiempo, en una causa. En este sentido **Blanco (1998)**, señala que: “Entendemos que la causa ajedrecística y, en particular la del ajedrez escolar, es una buena causa, una causa noble”.

Es por ello que para esta causa se difunda y alcance a todos los niveles escolarizados de nuestra sociedad, es necesaria la participación activa y crítica del docente o masificador del proceso enseñanza-aprendizaje del ajedrez. Precisamente el docente es el llamado a llevar adelante esta gran misión porque es quien está mejor habilitado para:

- ♦ Interpretar adecuadamente la filosofía y política del Estado en cuanto al hecho educativo.
- ♦ Concebir la educación como búsqueda constante de respuestas a la existencia vital.

- ♦ Valorar la cultura, el deporte y la recreación como derechos inalienables del individuo.
- ♦ Desarrollar habilidades y destrezas para procesar, analizar, interpretar y presentar información.
- ♦ Concebir al ajedrez como medio de promoción de mejores ciudadanos.

El autor asume criterios del profesor Jorge Laplaza, cuando expresa: "en general deseamos

- ♦ Que los niños, a través del aprendizaje del ajedrez, sistemático y programado, descubran sus habilidades intelectuales.
- ♦ Que aprendan a aceptar que no todas las actividades de recreación y juego se satisfacen con el deporte de fuerza o actividad física, ni tampoco con los, muy frecuentemente alienantes, pasatiempos electrónicos.
- ♦ Que participando de un deporte que no los limita para compartirlo con sus mayores, les permite una madurez de intercambios sociales de mayor envergadura.
- ♦ Que el ajedrez, por su arraigo cultural e inserción en todo el mundo, les abra una visión más amplia de sus posibilidades.
- ♦ Que sus potenciales obtengan un respaldo de la comunidad que los responsabilice de transmitirlos a sus pares.
- ♦ Que aprendan a transferir habilidades adquiridas en el juego a todos los dominios en que se encuadren sus progresos y motivaciones.
- ♦ Que encuentren, en el método de estudio del juego, las enseñanzas de conductas que, a veces, faltan en el desarrollo curricular de las escuelas.
- ♦ Que, por comprender su propio valor medible en el deporte, logren la valiosa autoconfianza que propicia el superar dificultades en todas sus actividades".

El autor coincide con los criterios anteriormente planteados, pero considera que para una mayor efectividad en la familiarización con el ajedrez debe comenzar por el estudio de las características del tablero y la dinámica de las piezas, pues

constituye la base de cualquier elemento nuevo que se vaya aprender en este deporte, todo este proceso se hace imprescindible hacerlo extensivo a la comunidad desde las más tempranas edades.

La propuesta se fundamenta en la clasificación de los juegos a partir de los criterios de un colectivo de autores de la Escuela Internacional de Educación Física y Deporte, que aparece en el capítulo 1.

**Por la forma de participar:** individuales o colectivos, respondiendo a cómo se obtiene el triunfo.

**Por la ubicación:** exteriores (áreas al aire libre).

**Por sus características:** pre-deportivo

**Por la intensidad del movimiento:** como intensidad **baja**, tenemos a los juegos pequeños, que tienen poca duración, muy sencillos en su ejecución.

A partir de la sistematización realizada dada la experiencia del autor en la investigación del tema se propone la siguiente Estructura de los juegos

**Nombre, objetivo, desarrollo, materiales, evaluación.**

**Características de la muestra objeto de estudio (niños 6-8 años).**

Estos niños se insertan en la edad psicológica del escolar menor, cuyas características esenciales son:

Se observan modificaciones sustanciales en todos los órganos y tejidos del cuerpo.

- ◆ Fortalecimiento considerable del sistema óseo-muscular.
- ◆ Aparece el desarrollo del área frontal, del cerebro, fundamentalmente para las funciones superiores y .complejas de la actividad psíquica.
- ◆ La relación de los procesos de excitación e inhibición varía. La inhibición se acentúa y contribuye al autocontrol.
- ◆ La percepción va perdiendo el carácter emotivo para hacerse más objetiva y darle paso a la observación, como percepción voluntaria y consciente. En primero y segundo grados, el niño destaca muchos detalles sin separar lo esencial de lo secundario.
- ◆ La atención de los niños aún no es encauzada cuando llegan a la escuela.

Prestan su atención, en lo fundamental, a lo que les parece directamente interesante, llamativo y poco común (atención involuntaria).

- ♦ La memoria en esta etapa, va adquiriendo también un carácter voluntario, intencionado.
- ♦ La formación de conceptos con que opera el pensamiento en las primeras edades escolares, debe apoyarse en lo directamente perceptible.
- ♦ Los motivos aún no son del todo estables y predominan los motivos vinculados con el presente, es decir, su actividad se rige por motivos y hechos inmediatos.
- ♦ Los motivos por el juego ocupan un lugar importante.
- ♦ El interés cognoscitivo alcanza diferentes niveles de desarrollo. En los primeros grados está muy relacionado con la aprobación del maestro y orientado al proceso de estudio.
- ♦ Al inicio del período, las acciones volitivas están poco desarrolladas

*En resumen* el rasgo fundamental de esta etapa del desarrollo motor (sobre todo en los dos primeros años de escuela) es la gran movilidad. La gran cantidad de estímulos motores del medio ambiente hace difícil una concentración prolongada en una actividad determinada y provocan demasiados movimientos paralelos, superfluos e inmotivados.

Desde el punto de vista pedagógico la propuesta se fundamenta en la teoría de avance: la Pedagogía de Aventura y algunos de sus preceptos en su organización y puesta en práctica con la finalidad de lograr los resultados esperados. Desde esta perspectiva el masificador, plantea y ayuda en la solución de los problemas declarados con anterioridad. En este caso el juego por su carácter motivador hace que el niño asuma la decisión que lo lleva a familiarizarse con el ajedrez.

En la organización de esta propuesta se toman como elementos rectores los siguientes pasos para la aplicación en la familiarización con el ajedrez de manera tal que estas actividades se reflejen en los juegos propuestos:

- 1- Actividades de iniciación
- 2- Actividades de desinhibición
- 3- Actividades de comunicación
- 4- Actividades de confianza y adaptación
- 5- Actividades para encontrar decisiones y resolver problemas
- 6-Actividades de responsabilidad civil
- 7- Actividades de responsabilidad personal.

A continuación se describen los pasos de la pedagogía anteriormente mencionada:

**1- Actividades de iniciación.** (Modificado según una composición de Schoel et al. 1989, p. 69-73)

**Objetivos:** Ofrecer a los miembros del grupo una oportunidad de conocerse y mejorar su bienestar mediante actividades, iniciativas y juegos, que les dan en primer lugar una diversión, son animadas y atractivas, no intimidan y se basan en el grupo.

**Características:** - diversión/animación

- interacciones sin estrés/reto/ inseguridad
- orientación al éxito
- mínimo de interacciones verbales y encuentran decisiones

**2- Actividades de desinhibición.**

**Objetivos:** Ofrecer a los miembros del grupo un entorno y un ambiente que les permita arriesgarse, mejorar las relaciones y prepararles para poder "ridiculizarse". Antes los demás.

**Características:** - ambiente cooperativo y de apoyo que sube el ánimo y la confianza de todos los miembros.

- un poco de riesgo emocional y físico
- posturas, movimientos y articulaciones verbales poco corrientes
- éxito y fallo son menos importantes que el intento
- actividades de diversión permiten que los participantes se perciban como más optimistas y capaces

**3- Actividades de comunicación.**

**Objetivos:** Ofrecer a los miembros del grupo la oportunidad de aumentar su capacidad de expresar mejor pensamientos, sentimientos y conductas, mediante actividades que se concentran en el proceso del grupo para encontrar decisiones a la Pedagogía de Aventura: ¿Una necesidad en la sociedad moderna?, escuchar y desarrollar capacidades verbales y físicas. Se favorece la participación democrática.

**Características:** - Actividades físicas, interacciones verbales y compartir ideas

- por lo menos 5 personas
- solución de problemas
- una cierta frustración es normal a la hora de resolver problemas
- liderazgo de algunos de los miembros
- soluciones necesarias de conflictos

#### **4- Actividades de confianza y adaptación.**

**Objetivos:** Ofrecer a los miembros del grupo la oportunidad de tener confianza en otros cuando se trata de la propia seguridad mediante una serie de actividades progresivas que implican un cierto riesgo físico y emocional.

**Características:** - interacción verbal y física, mucha diversión, pero también un poco de superación del miedo y del riesgo

- apoyo y cooperación del grupo, que se preocupa por la seguridad, confianza en sí mismo y en el grupo

#### **5- Actividades para encontrar decisiones y resolver problemas.**

**Objetivos:** Ofrecer a los miembros del grupo la oportunidad de comunicar y cooperar efectivamente y encontrar compromisos mediante una participación de intento y error en una serie progresiva de actividades para resolver problemas.

**Características:** - necesidad de actividades físicas/comunicación verbal/ideas e iniciativas para la solución Pedagogía de Aventura: ¿Una necesidad en la sociedad moderna? .Tratamiento de un nivel de frustración = paciencia e intento sin desánimo - actividades requieren.

- a) Escuchar.
- b) hacer compromisos
- c) cooperar

d) decidir

e) intentar desarrollo de liderazgo acceso al aprendizaje del "try and error"

## **6- Actividades de responsabilidad civil.**

**Objetivos:** Ofrecer a los miembros del grupo un entorno en que puedan progresar en las áreas de conocerse, de confianza, de comunicación y de encontrar decisiones, con el objetivo de desarrollar capacidades adecuadas en la estimación y el tratamiento durante el trabajo efectivo con las fuerzas y debilidades de los individuos en un grupo. Se trata de una obligación sentida hacia los demás.

**Características:** el éxito depende de un esfuerzo mutuo/ánimo y apoyo mutuo

- el éxito depende de una planificación anterior, y menos de acciones espontáneas
- actividades desarrollan cooperación, respeto, y ayuda mutua
- actividades desarrollan estrategias comunes (estimación y búsqueda de soluciones)
- actividades ayudan a relacionarse realísticamente con el "mundo exterior"
- aplicación de lo aprendido anteriormente

## **7- Actividades de responsabilidad personal.**

**Objetivos:** Ofrecer a los miembros de grupo actividades e iniciativas más individuales que les retan y con las que puedan desarrollar resistencia hacia intentos frustrados para alcanzar una meta individual deseada.

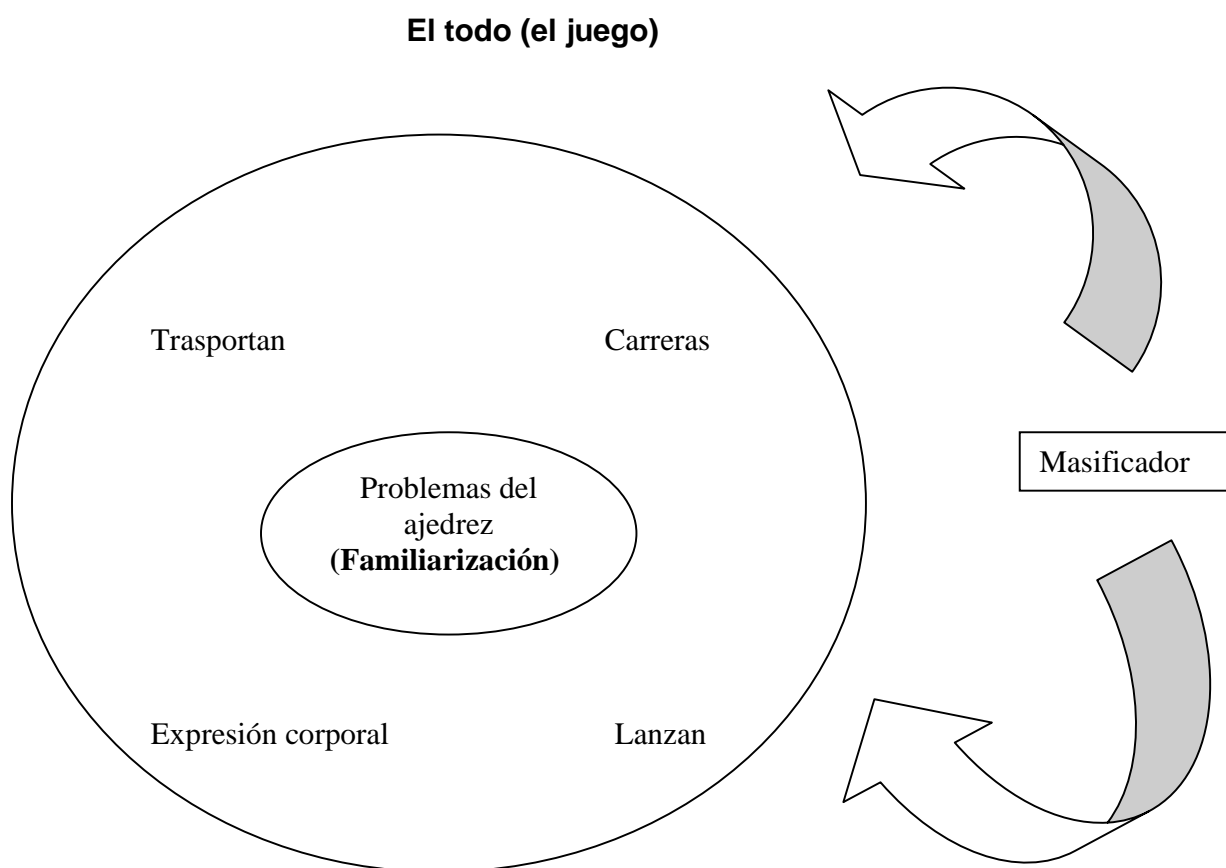
**Características:** - una forma de escalada

- actividades que ayudan a permitirse miedo, estrés, inseguridad y discapacidad física
- actividades que favorecen el apoyo del grupo para un esfuerzo (éxito = secundario)
- participación que ayuda a extender sus límites de competencia personal psico-física percibida y desarrolla auto confianza mediante auto superación
- aplicación de lo aprendido anteriormente (ser responsable de la seguridad del otro, colaboración etc.)
- actividades que requieren equipamiento especial, construcciones, consejos de expertos y entrenamiento.

Además, en esta propuesta de juegos se tiene en cuenta las indicaciones metodológicas para el ajedrez en las escuelas (curso: 2005-2006) del Instituto Superior Latinoamericano de Ajedrez- I S L A. **(5) (Anexo)**

Retomando los antecedentes teóricos abordados en sus diferentes contextos y teniendo como paradigma la pedagogía de aventura, así como el juego y sus potencialidades lúdicas, además que desde esta perspectiva el promotor es un ente que plantea y ayuda en la solución de los problemas, donde estos están inmersos en el todo de la misma. En este caso el juego que por su carácter motivado y coherente el participante asuma sus decisiones que lo llevan a un proceso de familiarización con el objeto central de estos problemas el caso que nos ocupa el ajedrez.

En el siguiente esquema se muestra la teoría de la intervención indirecta con la concepción de la teoría de la pedagogía de aventura adaptada a las exigencias de nuestra propuesta de familiarizar los adolescentes con juegos al ajedrez.





## **2.6. PROPUESTA DE JUEGOS PARA LA FAMILIARIZACIÓN DE LOS NIÑOS CON EL AJEDREZ.**

**Objetivo general de la propuesta:** familiarizar con los elementos que rigen el juego de ajedrez a los niños comprendidos entre las edades de 6-8 años a través de juegos organizados en la comunidad.

### **Juego # 1.** Actividad de iniciación

**Nombre:** Diseña y construye tu tablero mural y piezas del mismo de forma creativa.

**Objetivo.** Lograr la confección de tableros-murales para utilizarlos en las áreas de la Circunscripción, apoyándose en la participación de todos los integrantes del equipo.

**Desarrollo.** Esta actividad se realiza con 3 equipos, donde cada uno de estos, tendrá los materiales asignados para la confección de los tableros de ajedrez, para ello el técnico les presentara un tablero mural modelo para que les sirva de guía y se les orienta que para la confección del mismo deben tener en cuenta:

El tablero debe medir 1.50 cm., por cada lado.

Ubicación de las columnas teniendo en cuenta letras del alfabeto.

Ubicación de las filas teniendo en cuenta los números del 1 al 8.

El tamaño de las piezas debe ser proporcional a las dimensiones de las casillas del tablero.

Deben confeccionar un juego de piezas blancas y otro de piezas negras, constituido cada uno por 2 torres, 2 alfiles ,2 caballos ,2 damas, reyes y 8 peones, por cada bando.

**Materiales.** Se utilizará cartulina, pincel, plumón, tempera, papel, pegamento y tijera.

**Evaluación.** Al final de la actividad el técnico, con la opinión del colectivo, designa el equipo ganador a partir de la creatividad mostrada en la confección del mural.

## **Juego # 2.** Actividades de desinhibición.

**Nombre:** Tiro de valor

**Objetivo.** Colocar las piezas de ajedrez lo más rápido posible, teniendo en cuenta el valor absoluto de las piezas, auxiliándose de dos dados.

**Desarrollo.** Esta actividad se realizará en pareja donde cada miembro tendrá un juego de ajedrez.

Se tirarán los dados y se colocarán las piezas en correspondencia a la numeración que aparece en el tiro, teniendo en cuenta el valor absoluto de las piezas; por ejemplo:

Tiro de 1 x 1, se colocarán 2 peones.

Tiro de 1 x 2, 1 x 4 se repetirá el tiro.

Tiro de 1 x 3, se colocarán 1 peón y una de las siguientes variantes: alfil/caballo, alfil/alfil, caballo/caballo.

Tiro de 1 x 5, se colocarán 1 peones y una torre.

Tiro donde aparezca un 2, se repetirá el tiro.

Tiro de 3 x 3, se colocarán una de las siguientes opciones: alfil y caballo; 2 alfiles; 2 caballos.

Si el tiro es de 4 x 5, se coloca la dama por tener ésta un valor de 9 puntos.

Si el tiro es de 4 con otra opción, se repetirá.

Si el tiro es de 5 x 5, se colocarán las dos torres.

Si el tiro tiene un 6, se ubicará al rey y la otra pieza será en correspondencia al número que salga, teniendo en cuenta las excepciones vistas.

**Variante del juego.** Tiro de valor.

**Desarrollo.** Esta actividad se realizará con 3 equipos, donde cada uno tendrá un juego. Los mismos estarán integrados por 10 miembros; se colocarán en forma de

círculo; cada uno realizará su tiro con dados, realizando la colocación correspondiente.

**Materiales.** Tablero de ajedrez, piezas de ajedrez, dados de números.

**Evaluación.** Gana el equipo que primero coloque de forma correcta las piezas según las indicaciones dadas.

**Juego # 3.** Actividades de confianza y adaptación.

**Nombre:** Los dados y las figuras del ajedrez.

**Objetivo.** Colocar las piezas del ajedrez en el sitio que corresponde en el tablero, demostrando el movimiento y captura que le corresponde, auxiliándose de los dados

**Desarrollo.** Esta actividad se realizará con 3 equipos para ello se orienta:

Los participantes forman un círculo.

Se les entrega un dado con las figuras del ajedrez.

Un integrante del equipo lanzará el dado y la pieza que salga es la que el niño(a) tomará de una caja situada en el centro del círculo donde están las piezas, colocándolas en el tablero, en el sitio apropiado, demostrando el movimiento y captura que le corresponde.

**Materiales.** Tablero de ajedrez, piezas de ajedrez, caja, dados pintados.

**Evaluación.** Gana el equipo que demuestre correctamente el movimiento y captura de las piezas en los tiros correspondientes.

**Juego # 4** Actividades de comunicación.

**Nombre:** Juego de los dardos.

**Objetivo.** Lograr que cada miembro del equipo resuelva la solución problemática lo más rápido posible.

**Desarrollo.** Esta actividad se realizará con 3 equipos utilizando un tablero mural de ajedrez, para lo que se tendrá en cuenta:

En cada casilla aparece una tarjeta con las siguientes órdenes: colocación de las piezas, movimiento y captura, aperturas, jaque mate en dos jugadas, finales, historia del ajedrez.

Al realizar el tiro el ejecutor debe situarse a 2 metros del tablero mural.

Se utilizará un tablero de ajedrez con piezas para realizar el ejercicio. Cada integrante del equipo, cuando le corresponda, tira el dardo hacia el tablero y el mismo dará respuesta a la situación que aparece en la tarjeta.

**Materiales.** Tablero de ajedrez con sus piezas, tablero mural, tarjetas, dardo.

**Evaluación.** Se considera ganador el equipo que realice correctamente la solución problemática con mayor rapidez.

#### **Juego # 5.** Actividades de confianza y adaptación.

**Nombre:** Rapidez de colocación de notación algebraica.

**Objetivo.** Lograr que cada integrante se familiarice con el sistema de notación algebraico utilizado en el ajedrez.

**Desarrollo.** Se realizará una competencia entre 3 equipos y se procede:

Cada integrante al sonido del silbato saldrá corriendo, hacia una caja con tarjetas.

El integrante colocará las piezas según la posición que se le indica en la tarjeta, teniendo en cuenta el sistema algebraico y, regresará al punto de partida.

La distancia a recorrer es de 8 a 10 metros.

**Evaluación.** Ganará el equipo que primero termine con las soluciones correctas.

**Materiales.** Tablero de ajedrez, piezas de ajedrez, silbato y caja.

**Evaluación.** Gana el equipo que culmine primero la colocación correcta de las posiciones dadas por el sistema algebraico.

#### **Juego # 6.** Actividades de responsabilidad personal.

**Nombre.** Yo tengo un juego de ajedrez.

**Objetivo.** Realizar los diferentes movimientos de las piezas a través del ajedrez corporal.

**Desarrollo.** Esta actividad comienza con una narración: yo tengo un juego de ajedrez donde viven, una Reina con su Rey, el Alfil, con su Torre y el Caballo con su Peón.

Se les plantea a los participantes que cada vez que se nombre una pieza, ellos representan con su cuerpo los movimientos correspondientes a cada una de ellas:

Reina: mueve todo su cuerpo en diferentes direcciones.

Rey: se mueve hacia arriba y hacia abajo.

Torre y el Alfil: se mueven en forma diagonal, hacia delante y de un lado a otro.

Caballo: se mueve trotando

Peón: se mueve hacia delante.

Además se pintará un tablero gigante en el área donde se realiza la actividad.

**Materiales.** Se utilizará cartulina, pincel, plumón, pintura, temperas y colores

**Evaluación.** Gana el equipo que demuestre correctamente los movimientos de una forma más creativa.

### **Juego # 7.** Actividades de responsabilidad civil.

**Nombre.** Escoge tu pieza preferida

**Objetivo.** Realizar los diferentes movimientos y captura de las piezas en un tablero gigante.

**Desarrollo.** Esta actividad se realizará con 3 equipos y se procede de la siguiente forma:

Cada miembro del equipo se le entrega una pieza del ajedrez. Se le orienta que debe imitar la pieza entregada a través de sus movimientos corporales y a la vez realizar la captura en el tablero de ajedrez gigante.

Se les entregará a los niños y niñas una cartulina para pintar las diferentes piezas.

**Materiales.** Se utilizara cartulina, pincel, plumón, pintura, Temperas y colores

**Evaluación.** Gana el equipo que demuestre correctamente el movimiento y de captura las piezas mediante del ajedrez corporal.

**Juego # 8.** Actividades para encontrar decisiones y resolver problemas.

**Nombre.** La pelota caliente

**Objetivo:** La agilidad mental a través del juego de ajedrez.

**Desarrollo:** Se juega igual a la papa caliente. El técnico se encarga de explicar la forma en que ocurre la actividad. Luego orienta a los niños sobre las normas para el desarrollo de la misma:

Se colocan los niños y niñas en un círculo

Se les entrega una pelota transparente con todas las figuras del ajedrez.

En la medida en que el técnico vaya diciendo la pelota caliente, la pelota caliente, la pelota caliente se quema, se quema, se quema y se quemó.

Los niños se van pasando la pelota de uno a otro.

Donde quede la pelota, el niño o niña muestra cualquier figura de la pelota a su compañero que está al lado derecho o izquierdo.

Cualquiera de los dos, corre a donde están todas las piezas del ajedrez elaboradas en cartulina, las que aparecen pegadas en una paleta plástica, y agarra la misma que observó en la pelota y la incruste en el lugar que corresponde en el tablero, que puede estar colocado en cualquier parte en el área. Así sucesivamente hasta terminar con todas las piezas.

El tablero se elaborara para este juego es de tipo mural. Con este juego, el niño y niña, aprende el nombre de las piezas, posición y ubicación inicial de las mismas.

**Materiales:** 3 bolsas de nylon, cartulina para dibujar las piezas de ajedrez tamaño pequeña que serán pegadas en las paletas plásticas, paletas plásticas 48, marcadores. Para dibujar las piezas de color blanco y piezas de color negro, papel, pegamento.

**Evaluación.** Gana el equipo que demuestre correctamente su intento.

**Observación general** .Todas estas actividades se realizan con conocimientos previos que poseen los alumnos sobre el juego de ajedrez.

## CONCLUSIONES

1. La sistematización a partir del estudio realizado en relación a la familiarización con el ajedrez permite encontrar los núcleos conceptuales básicos que fundamentan la propuesta, así como los nexos que interrelacionan los contenidos de los diferentes juegos.
2. Al determinar el estado actual de la familiarización con el ajedrez de los niños de 6-8 años de la circunscripción 211, de zona 143 del consejo popular " Hermanos Cruz ", se pudo constatar que ella, se lleva a cabo con predominio de las simultáneas y competencias de ajedrez, así que los participantes y masificadores consideran que su familiarización mediante los juegos sería efectivo.
3. El estudio de los fundamentos teórico, metodológico e histórico, las entrevista a informantes claves , las encuestas a masificadores y niños ,así como las observaciones efectuadas sobre la masificación del ajedrez en la circunscripción 211, de la zona 143 del consejo popular " Hermanos Cruz ", permitió establecer una propuesta para la familiarización con el ajedrez mediante los juegos.



## **RECOMENDACIONES**

1. Continuar perfeccionando la propuesta de juegos para la familiarización con el ajedrez en los niños de 6-8 años, aplicada en la circunscripción 211, de la zona 143 del consejo popular " Hermanos Cruz ". A partir de la retroalimentación de los resultados obtenidos en su práctica.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. Blanco, Uvenció. Porqué el ajedrez en las escuelas. (Fundamentos del ajedrez escolar), (1992).
2. Huizinga Johan Homo Ludens., Buenos Aires: Ed. Emece, 1972.
3. Caballero Rivacoba Mra T, El desarrollo. Reflexiones teórico- prácticas, ponencia presentada a la IV Conferencia Internacional de (ier1 Sociales y humanísticas, Universidad de Camagüey, junio, 2000.
4. Dirk Nasser, Pedagogía de Aventura, (¿una necesidad en la sociedad moderna?, 2006.
5. Brodin, J .y otros, " La importancia del juego para niño discapacitados, 1992.
6. Ídem al 2.
7. Morandeira, J. El juego en el desarrollo histórico social del hombre. Informe de investigación, ISP Frank País García ,1986.
8. Giovanni L. Villalón García. La lúdica, la escuela y la formación del educador. Editorial Pueblo y Educación .2006 Ciudad de la Habana, Pág. 2.
9. Torres Rodríguez, Mayra Amparo y colectivo de autores: Folleto de teoría y práctica de los juegos. Material referativo de apoyo a la docencia de la Escuela Internacional de Educación Física y Deporte.
10. Indicaciones Metodológicas para el ajedrez en las escuelas (curso: 2005-2006) del Instituto Superior Latinoamericano de Ajedrez- I S L A.

## BIBLIOGRAFÍA.

1. ÁLVAREZ DE ZAYAS, CARLOS. Metodología de la educación científica.-  
- La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1975.
2. ALFONSO CARMEN, R. El problema Sebastián “Realidad o fantasía.”.--  
La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1979.
3. ANDER-EGG, E.: fli del trabajo. Buenos Aires: Ed. Lumen, 1995.
4. ARIAS, H. La comunidad y su t. Personalidad, educación salud.-- La  
Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1995.
5. ARIAS, MA. DE LOS A.. Cooperativas con obreros agrícolas.  
Autogestión y sentido de propiedad”, en Desarrollo rural y participación,  
Equipo de Estudios Rurales/ MA. DE LOS A ARIAS, R. Hernández. —La  
Habana: Universidad de La Habana, 1998.
6. AMANZ, E. Centro de Iniciativas Culturales.-- Madrid, 1998.
7. ARZAUZ, II.: La investigación social en el planeamiento de comunidad  
con participación ciudadana e institucional. En Participación social  
Desarrollo urbano. Universidad de La Habana, 1996.
8. BRAVO FERNÁNDEZ, OFELIA. Aborto Provocado. Ed. Pueblo y  
Educación, 1978.
9. BARRUNTES, C. “Nora epis n cas sobre política social”, En. Economía  
Ciencias, Universidad Central de Venezuela, julio-diciembre. 1993.
10. BATTEN, U. R. Las comunidades su desarrollo. 8va. Impresión, Fondo  
de Cultura Económica, México 1984.
11. BLANCO UVENCIO. Porqué el ajedrez en las escuelas. (Fundamentos  
del ajedrez escolar).
12. ----- Pre ajedrez. Pág. 100 – 101.
13. Brodin, J .y otros, “ La importancia del juego para niño discapacitados,  
1992.
14. CABALLERO, MRA. T “El desarrollo. Reflexiones teórico- prácticas,  
ponencia presentada a la IV Conferencia Internacional de (ier1 Sociales  
y humanísticas, Universidad de Camagüey, junio, 1997.
15. CASTELLANO SIMONS BEATRIZ, Sexualidad humana. Personalidad y  
educación/ Beatriz, Castellano Simóns, Alicia, González.-- La Habana Ed.  
Pueblo y Educación, 1975.

16. CD de la Maestría. Osmani Iglesias Rodríguez. Sociología y Sociología del Deporte: objeto de estudio. Dpto.: Teoría y Metodología; Pág. 1-10.
17. CD de la Maestría. Osmani Iglesias Rodríguez. El deporte como institución Social. Necesidad de un abordaje sociológico; p. 17-36.
18. DAY, R, H.: "Psicología de la percepción" Ed. Limusa-Wiley, 1972.
19. Desarrollo curricular para la formación de maestros especialistas en educación/ Arturo Díaz.../et. al /.-- Gymnos: Madrid, 1993.-- 274p.
20. DIRK NASSER " Pedagogía de Aventura " (¿una necesidad en la sociedad moderna?, 2006.
21. GARCÍA. JULIA DE LA C Estudios sobre el comportamiento actual de la Recreación en los Consejos Populares, (s/a)
22. ERIKA DOBLER. Juegos menores: un manual para escuelas y asociaciones deportivas / Erika Dobler y Hugo Dobler.-- La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1991.
23. ESCRIBÁ FERNÁNDEZ, ANTONIO – Marcote, Los juegos sensoriales y psicomotores en la educación Física: propuestas de unidad didácticas y fichas de clase, Editorial Gymnos: Madrid, 1998 (272)
24. Folleto de teoría y práctica de los juegos. Material referativo de apoyo a la docencia de la Escuela Internacional de Educación Física y Deporte / Mayra Amparo, Torres Rodríguez.
25. GERD KONZAG. Diferentes formas de ejercicios para los juegos Deportivos, Editorial Pueblo y Educación: La Habana, 1989.
26. GIOVANNI, L. La lúdica, la escuela y la formación del educador/ Giovanni, Villalón García, L. -- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2006.--p. 2
27. GUDE, ANTONIO. "Manual de escuela de ajedrez" 1998  
<http://www.waece.com> [info@waece.com](mailto:info@waece.com)
28. GUTEMBERG, E.). Planificación social y gestión de la comunidad. Madrid: Ed. Popular, 1994.
29. GUTIÉRREZ, R. El juego como elemento educativo. --Madrid Ed. CCS, 1997.

- 30 HUIZINGA, J. Homo ludens .ediciones alianza, EMECE, Madrid, 1972, p.11.
- 31 \_\_\_\_\_. Homo Ludens., Buenos Aires: Ed. Emece, 1957.
- 32 Indicaciones metodológicas de ajedrez en las escuelas primarias curso 2005/06. Instituto Superior Latinoamericano de Ajedrez – ISLA, Ciudad Habana, Cuba, e-mail isla@inder.co.cu
- 33 JACOBSON, E. “Progressive Relaxation” Universidad Chicago Press, 1929
- 34 Juegos Sensoriales y de conocimiento corporal (1282)
- 35 KOTRONITSKI, A. Enfoque sistémico de los estudios de la recreación.-- Moscú: Ed. Progreso, 1977.
- 36 LAPLAZA JORGE. Qué queremos con el ajedrez para los niño. El ajedrez como herramienta educativa del Siglo XXI. ESCUELA INTERNACIONAL DE Educación Física y Deporte folleto de teoría y práctica de los juegos material referativo de apoyo a la docencia, 1995.
- 37 LÓPEZ DE TURISO y Sánchez, José Ángel: “Ajedrez, deporte y medio pedagógico” Cursos de verano de la U.N.E.D/ López de Turiso y José Ángel, Sánchez.-- Madrid, 1996
- 38 LOSCHER, ARNDT. Juegos pre deportivo en grupo, Editorial Paidotribo: Barcelona, (s.a). (77)
- 39 MEDHAT MAHMUOD-TAYMUR. “Ajedrez educativo por la paz” Universidad de Vigo (Xacobeo 93).
- 40 Metodología para la enseñanza de la Educación Física (Tomo I y II)
- 41 1000 Juegos y deportes populares y tradicionales (1241)
- 42 MONTERO, CRISTÓBAL. Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España. (1313)
- 43 MORA MÉRIDA, JOSÉ ANTONIO. “Estrategias cognitivas en deportistas”.--/s.l/: Ed. Universidad de Málaga, 1995. —p.14
- 44 MORANDEIRA, J. El juego en el desarrollo histórico social del hombre. Informe de investigación, ISP Frank País García ,1986.
- 45 MOREIRA. R. La Recreación un fenómeno Sociocultural.-- La Habana: Ed. José A. Huelga, 1979.

- 46 Orientaciones Técnicas Metodológicas de la Dirección Nacional de  
47 Recreación.
- 48 OSCAR, MARTÍN. Juegos y recreación deportiva en el agua. —Madrid:  
Ed. Gymnos, 1993.
- 49 PINILLOS, J. L. “Principios de Psicología” Alianza Universidad, 1975.
- 50 SÁNCHEZ RUEDA, MARGARITA. Los 100 juegos de Pan de la calle...  
Algunas Teorías sobre los jugos (et. al). La Habana: Ed. Pueblo y  
51 Educación, 1977.
- 52 VALDÉS. Y. El tiempo libre y la participación en la cultura física de la  
Población cubana.-- La Habana: (s .n, s.a).
- 53 VIERA SANCHEZ, EMILIO. Material instucional. Desarrollo Psicomotor,  
2007.

## **Anexo No.1**

### **Entrevistas a informantes claves.**

**Objetivo:** Obtener información sobre la infraestructura existente, así como las características de los niños, y las actividades que se ofertan en la zona.

Cuestionario:

1. Población que integra la Zona especialmente, los niños de la Circunscripción.
2. Infraestructura ubicada en la zona, su vinculación a la Comunidad.
3. Oferta de actividades para los niños por las diferentes organizaciones existentes en la Zona.
4. Existencia y características el proyecto integrador del combinado deportivo que atiende el consejo.

## **Anexo No. 2.**

### **GUÍA DE OBSERVACIÓN.**

**Guía de observación a las actividades relacionadas con el ajedrez de los niño comprendidos entre las edades 6-8 años de la Circunscripción 211 del Consejo Popular “Hermanos Cruz” del municipio Pinar del Río.**

**Objetivo:** Constatar el comportamiento del ajedrez en la actividades recreativas realizadas en el Consejo Popular.

**Escala Valorativa:** Bien (B); Regular (R); Mal (M).

**Aspectos Generales:** cantidad de observaciones de aquí sale e

Tipo de actividad realizada: \_\_\_\_\_

Día de la Semana Entre semana: \_\_\_\_\_ Fin de semana: \_\_\_\_\_

Sesión: Mañana \_\_\_\_\_ Tarde: \_\_\_\_\_ Noche: \_\_\_\_\_

	<b>Aspectos a Observar</b>
1.	Existencia de áreas
2.	Actividades de ajedrez
3.	Materiales que se utilizan
4.	Cantidad de participantes.
5	Frecuencia o ocurrencia



### Anexo No. 3.

#### Encuesta No. 1. A los niño comprendidos entre la edad 6-8 años de la Circunscripción 211 del Consejo Popular “Hermanos Cruz” del municipio Pinar del Río.

La presente encuesta responde a una investigación sobre el ajedrez como juego en las actividades del consejo popular que se realizan en la Circunscripción 211 del Consejo Popular “Hermanos Cruz” del municipio Pinar del Río por los técnicos del Combinado Deportivo según los criterios de los niño comprendidos entre la edad 6-8 años.

**Objetivo:** Conocer las regularidades que se presentan con la participación de los adolescente en las actividades recreativas de la comunidad.

**Muchas gracias.**

Datos Generales:

a) Edad: \_\_\_\_\_

b) Sexo: \_\_\_\_\_

1-De las siguientes actividades recreativas marque cuales se realizan en tú comunidad y en las que usted ha participado.

Actividades	Se Realizan en la Comunidad	
	si	No
•1 Programa a jugar.		
•2 Planes de la calle.		
•3 Competências deportivas.		
•4 Festivais deportivos recreativos		
•5 Simultáneas de Ajedrez		
•6 Juegos de mesa.		
•7 Maratones.		
•8 Festival del papalote.		
•9 Competencias de Bicicleta		

2-Se realizan las actividades antes mencionadas:

Semanal \_\_\_\_\_ Mensual \_\_\_\_\_ Ocasional \_\_\_\_\_

3- Qué juegos de mesa se ofertan en tu comunidad.

4- En orden de preferencia selecciona los tres juegos de mesa que más te gustan.

5- Conoces el ajedrez.

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

6- De los siguientes aspectos relacionados con el juego de ajedrez cuáles usted domina.

\_\_\_\_\_ Ubicación de las piezas en el tablero.

\_\_\_\_\_ movimiento y captura de las piezas

\_\_\_\_\_ aperturas

\_\_\_\_\_ sistema de anotación

\_\_\_\_\_ Valor absoluto.

\_\_\_\_\_ jaque mate

7 - Dentro de las formas del ajedrez como te gustaría más.

A \_\_\_\_\_ Competencia.

B \_\_\_\_\_ simultanea.

C \_\_\_\_\_ juego recreativo.

#### **Anexo No 4.**

#### **Encuesta No.2. A los masificadores de ajedrez pertenecientes al combinado deportivo de la Circunscripción 211 del Consejo Popular “Hermanos Cruz” del municipio Pinar del Río.**

1. Existen condiciones para realización de su trabajo en la comunidad.

Si\_\_\_ no\_\_\_

2. En que forma imparte el juego de ajedrez en la comunidad.

\_\_\_ enseñanza \_\_\_ optativo \_\_\_ simultanea \_\_\_ competencia

\_\_\_ Recreativo.

3. Considera que el ajedrez en forma de juego como oferta para la familiarización le gusta a los jóvenes en tu comunidad.

Si\_\_\_ no\_\_\_

4- Crees que un material de apoyo de juegos relacionado con el ajedrez potenciaría el desarrollo del mismo en los adolescentes de tu comunidad

Si\_\_\_ no\_\_\_

## **Anexo No. 5**

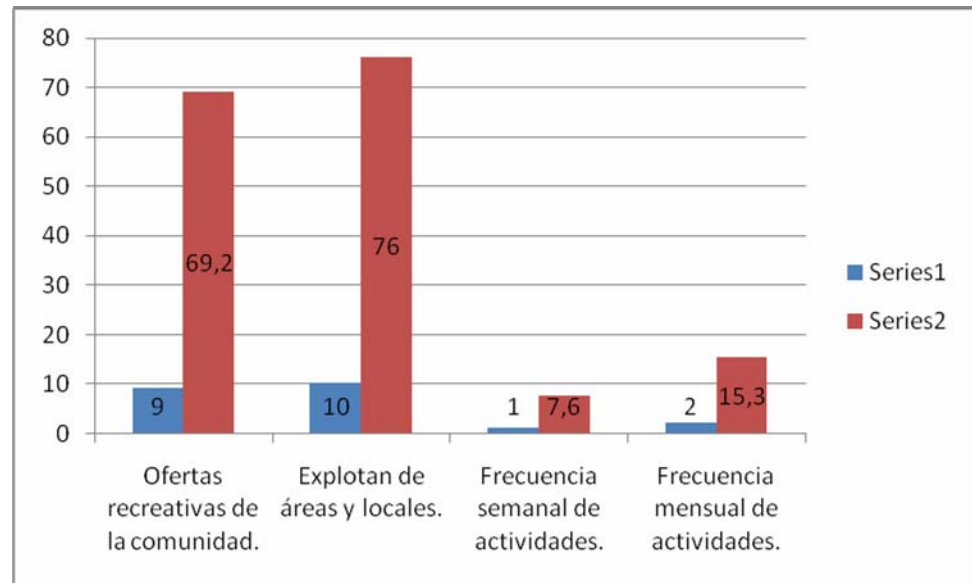
### **Indicaciones metodológicas para el ajedrez en la enseñanza primaria**

- ◆ Significar la tradición que tiene el Ajedrez en nuestro país, vinculado a personalidades y patriotas, además de la obra de nuestras figuras del juego ciencia.
- ◆ Hacer énfasis durante todo el proceso de enseñanza en el dominio de las propiedades de las piezas y el conocimiento acabado del tablero, de manera que los alumnos puedan identificar cada cuadro y línea del mismo perfectamente.
- ◆ Velar porque el proceso de aprendizaje resulte asequible a todos los alumnos, a la vez que emocionante y divertido, inculcando en ellos la idea de que en la práctica del Ajedrez, ambos contendientes ganan pues aprenden a como superar dificultades uno de otro.
- ◆ Estimular la atención y las actitudes de meditación en la solución de problemas y para salvar dificultades, es decir, promover el pensamiento antes de actuar.
- ◆ Destacar la importancia de la coordinación de los elementos del Ajedrez: piezas y peones, en función del desarrollo exitoso del juego.
- ◆ Fomentar, el estudio individual de las partidas jugadas y situaciones abordadas en clase.
- ◆ Utilizar el juego con tareas como un recurso para el cumplimiento de los objetivos planteados de una manera amena.
- ◆ Velar por el desarrollo de la ética en general y las buenas maneras durante la práctica del Ajedrez, acorde con sus características y estimular estas actitudes.

**Tabla No 1. Resultados de entrevistas a informantes claves.**

Parámetros	No. De Informantes Claves (13)	%
Ofertas recreativas de la comunidad.	9	69,2
Explotan de áreas y locales.	10	76
Frecuencia semanal de actividades.	1	7,6
Frecuencia mensual de actividades.	2	15,3

**Grafico # 1.**



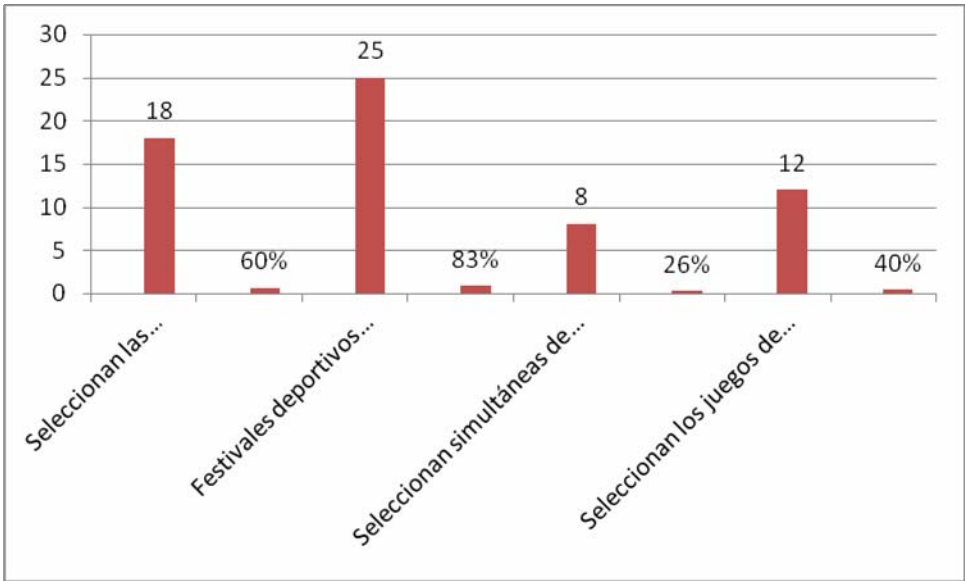
**Tabla No 2. De las observaciones realizadas a actividades, relacionadas con el ajedrez de los niños comprendidos entre las edades 6-8 años**

	Cantidad de observaciones				
	1	2	3	4	5
Existencia de áreas	Si x No	Si No x	Si x No	Si No x	Si x No
Actividades de ajedrez	Simultanea	Competencia	Simultanea	Competencia	Simultanea
Materiales que se utilizan	6 juegos	2 juegos	6 juegos	2 juegos	6 juegos
Cantidad de participantes.	6participantes 20 %	4participantes 13 %	6participantes 20 %	4participantes 13 %	6participantes 20 %
Frecuencia o ocurrencia	Trimestral	Fin de semana	trimestral	Fin de semana	trimestral

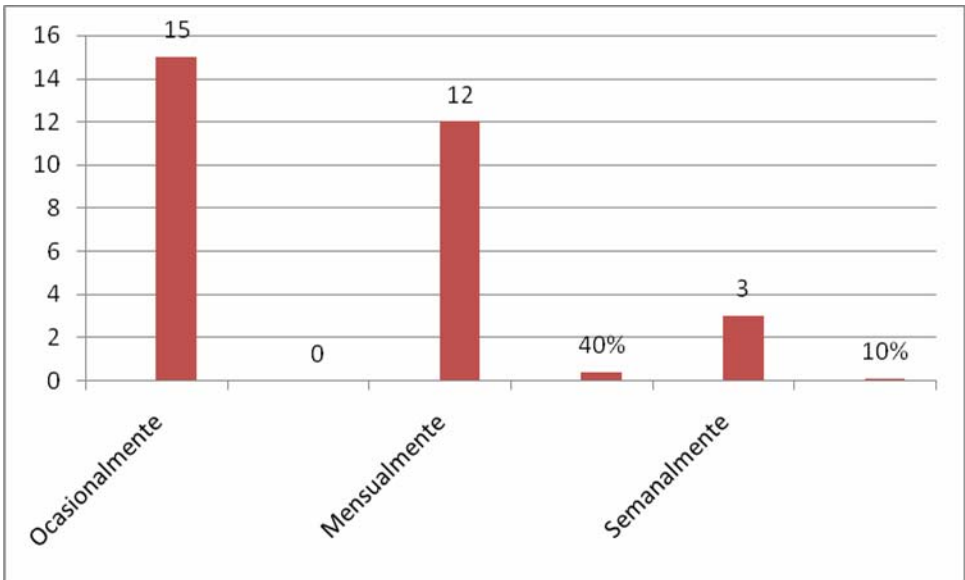
**Tabla No 3. De la encuesta aplicadas a los niños comprendidos entre la edad 6-8 años.**

<b>Elementos a evaluar</b>							
<b>Seleccionan las competencias deportivas.</b>		Festivales deportivos recreativos.		Seleccionan simultáneas de ajedrez.		Seleccionan los juegos de mesa.	
18	60%	25	83 %	8	26 %	12	40 %
<b>Frecuencia de actividades</b>		Ocasionalmente		Mensualmente		Semanalmente	
		15	50 %,	12	40 %	3	10 %
<b>Juegos de mesa</b>		Ajedrez		Dominó		Dama	
		18	60 %	7	23%	5	16 %

**Grafico 3.1**

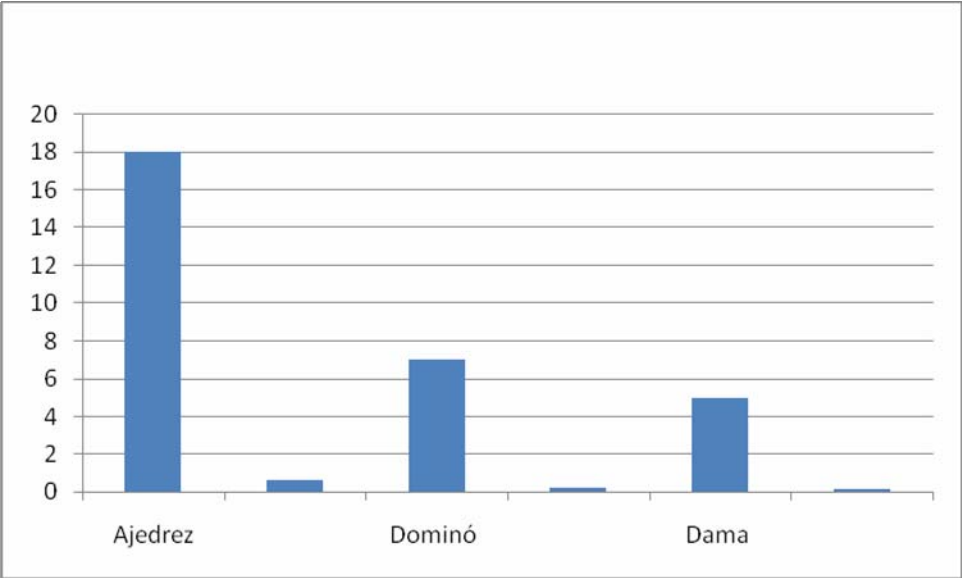


**Grafico 3.2**





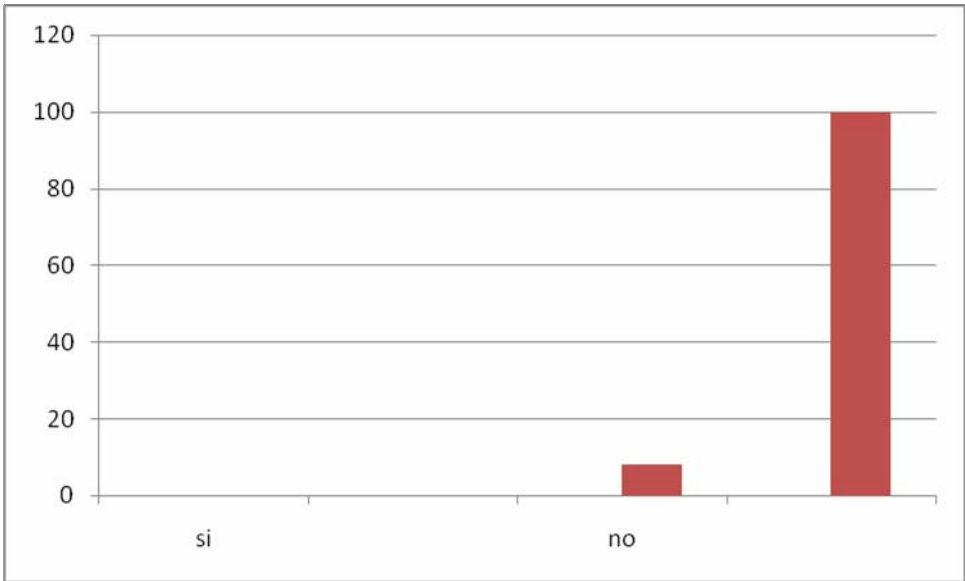
**Grafico 3.3**



**Tabla No 4. Resultados de la encuesta los masificadores de ajedrez pertenecientes al combinado deportivo de la Circunscripción 211 del Consejo Popular “Hermanos Cruz” del municipio Pinar del Río. (Total 8)**

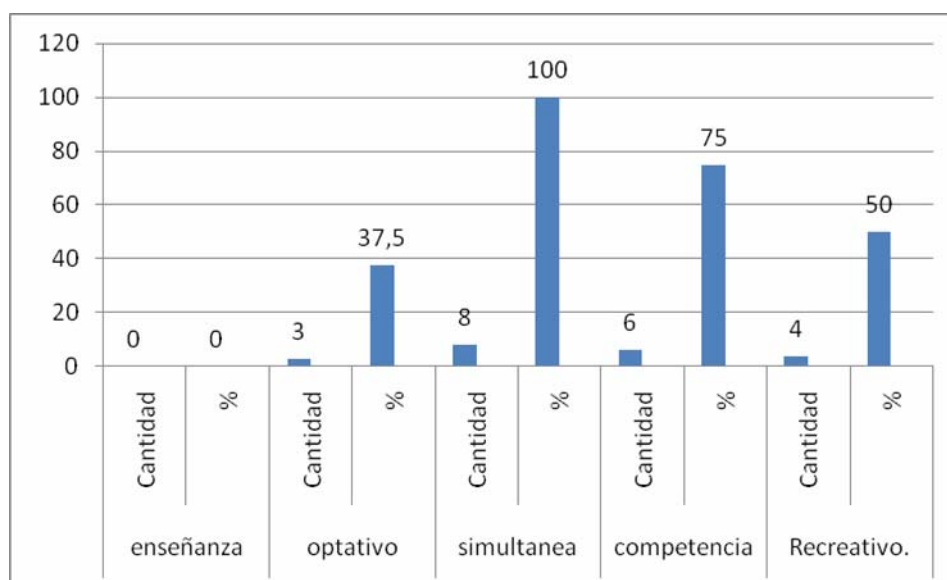
1. Existen condiciones para realización de su trabajo en la comunidad.			
si		no	
Cantidad	%	Cantidad	%
0	0	8	100

**Grafico 4.1**



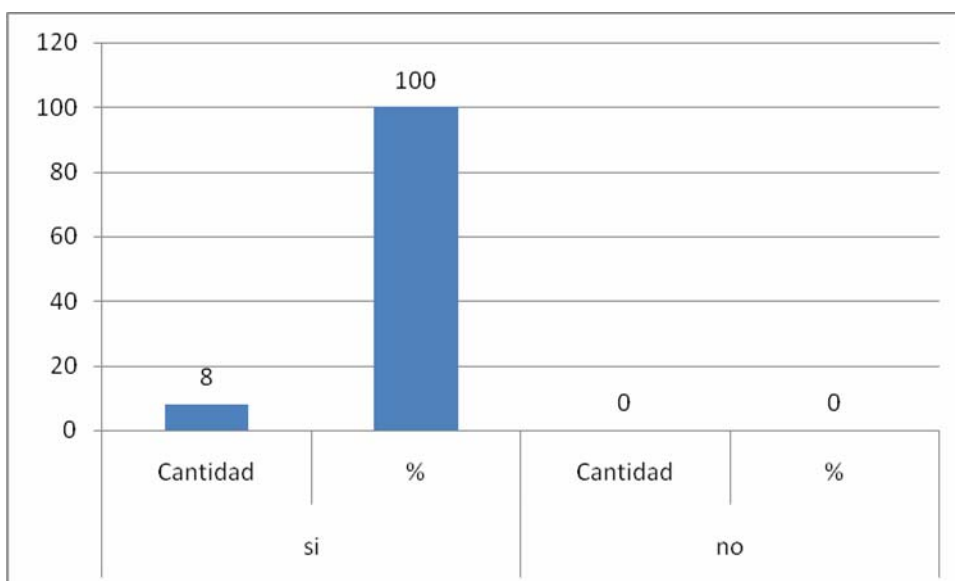
2. En qué forma imparte el juego de ajedrez en la comunidad.									
enseñanza		optativo		simultanea		competencia		Recreativo.	
Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%
0	0	3	37,5	8	100	6	75	4	50

**Grafico 4.2**



3. Considera que el ajedrez en forma de juego como oferta para la familiarización le gusta a los jóvenes en la comunidad.			
<b>si</b>		<b>no</b>	
<b>Cantidad</b>	<b>%</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
8	100	0	0

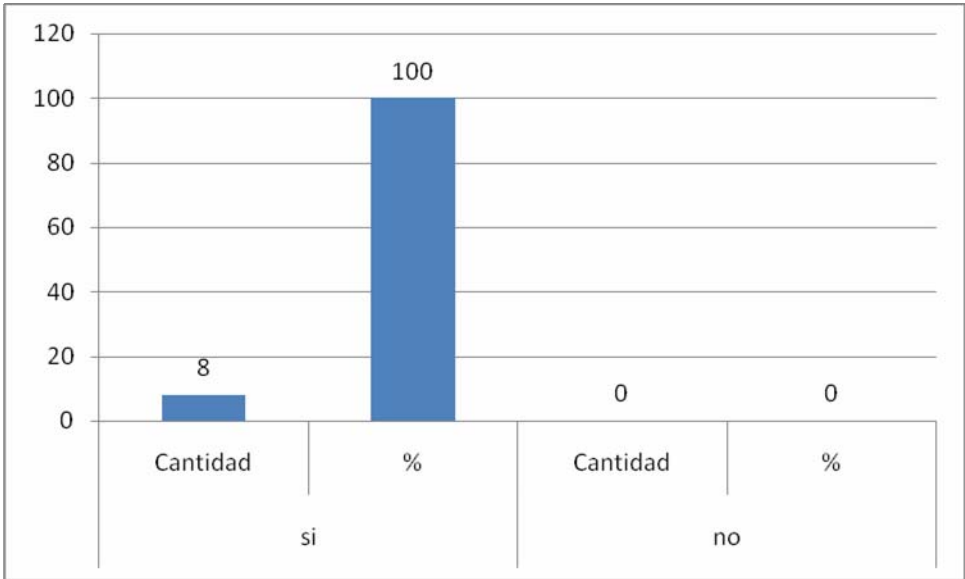
**Grafico 4.3**



.4-Crees que un material de apoyo de juegos relacionado con el ajedrez potenciaría el desarrollo del mismo

si		no	
Cantidad	%	Cantidad	%
8	100	0	0

**Grafico 4.4**



**TABLA No 5. Datos de los niños seleccionados en relación de edad y sexo.**

Años	Niño					
	Sexo					
	Femenino		Masculino			
	Cantidad	%	Cantidad.	%	Cantidad.	%
6	6	42,8	9	56,25	15	50
7	1	7,14	4	25	5	16,6
8	7	50	1	6,25	8	26,6
Total	14	100	16	100	30	100